اصنعي لعبة لطفلك



سلمى حسين

دار الخلود
للنشر والتوزيع



اسـم الـكـتـاب: اصنعي لعبة لطفلك

اسم المؤلف: سلمى حسين

الناشر: دار الخلود للنشر والتوزيع

رقم الإيداع: 2013 / 20114

الترقيم الدولى: 2 - 65 - 5313 - 977 - 978

الإشراف العام: وائل سمير



دار الخلود
للنشر والتوزيع

٤٢ سوق الكتاب الجديد بالعتبة - القاهرة

محمول: ٠١٢٨١٦٠٧١٨٥
فاكس: ٢٥١٠٢٩٥٤

E-Mail: DAR_AlKHOLOUD@YAHOO.COM



المقدمـــة

دور اللعب

مهما كان نوع اللعب فإنه يساهم فى تكوين شخصية الطفل وتنمية ملكاته واستعداداته، إذ يشحذ مخيلته وينمى ملكاته ويوقظ لديه إمكانات ذهنية وجسدية ويطور معارفه.. اللعب أيضاً ترفيه وتعبير عما هو مختزن فى صدره وتفريغ عما فيه..

حين يستعين الولد بمخيلته يتخلى عن الراشد. أما المصادر التى يستوحى منها الألعاب فمستقاة من قراءاته أو مما يقرأ له، أو من البرامج التليفزيونية والأفلام أو من تقليد الراشدين، ومن الألعاب التى يستقيها من بيئته ومحيطه: تقمص دور أميرة، أو لعب دور سوبر مان أو دور طبيب أو حلاق أو التآمر على صف من الدمى أو تحريك فوج من العساكر الرصاصية. ولكن على الطفل ألا يكون موضع مراقبة، وإذا ما حصل أن استجد بكم فإنما يفعل ذلك لتلعبوا دوراً سلبياً كأن تمثلوا دور مريض أو زبون أو تلميذ على سبيل المثال. ولكن الأولاد إذا ما اجتمعوا ابتكروا مواثيقهم وقواعدهم الخاصة فى اللعب: «أنت تقول... وأنا أجيب... وبعد ذلك نذهب إلى المطعم».

لن نتناول فى هذا الكتاب الألعاب التى ذكرناها سابقاً، بل سنتناول الألعاب التى يستطيع الراشد بمشاركته فيها التوجيه والإرشاد، نقصد بذلك اختيار الألعاب التنبيهية والتربوية فى آن واحد.

دور قائد اللعب

إذا ما تُرك الأولاد بمفردهم أثناء اللعب فلن يقوموا إلا بالتنافس. إن المشاركة أمر

مهم ولكنها مسألة مجردة بالنسبة للأولاد ومن الطبيعى أن يلعب الأولاد بقصد الربح. إن التنافس من أجل الربح يسبب توترات عصبيّة لذا يقع على عاتق قائد اللعب أن يدير اللعبة ويوجهها ملتزماً بـ:

- الحرص على أن تكون قواعد اللعبة واضحة كل الوضوح ومطبقة تطبيقاً دقيقاً.
- إبعاد الغشاش والاقتصار على الأولاد الشديدى الانغماس فى اللعبة والراغبين فى الانتصار.
- إذا ما لاحظ أن الولد خرق قواعد اللعب عليه أن يشرحها له من جديد من غير إدانته (إشعاره بالذنب).
- اختيار الألعاب التى تتطلب قدرات جسدية وذهنية متنوعة بحيث يعطى الجميع من خلال تعاقبها فرصاً للربح.
- مراقبة مجريات الألعاب باهتمام من أجل حل النزاعات بشكل متوازن وتحديد المنتصر بشكل عادل. وهنا من الطبيعى أن نجد المنتصر راضياً ولكن لابد من الحرص على ألا يسحق اللاعبين الآخرين. وفى هذه الحالة من المفيد أن يذكر له دور الحظ الذى حالفه فى أوقات معينة أثناء اللعب. من جهة أخرى إذا خطر فى بالكم مكافأة المنتصر فبجائزة - الأمر الذى لا تحبذه فى الألعاب الفردية - والذى أحبذه كلياً فى الألعاب الجماعية شرط أن يعطى فى الوقت عينه جوائز ترضية للأولاد الآخرين، فمن المؤسف أن تتحول ظهيرة أمضاها الأولاد فى اللعب إلى كارثة وأن تتولد فى نفوسهم مشاعر الحقد بدل أن تخلق عندهم الإحساس باللذة.
- الانتباه إلى عتبة إثارة أعصاب المشاركين فلابد من تحديد مدة بعض الألعاب لأن بعضها يتطلب جهداً ودراية وذاكرة وهذا ما يتعب الأولاد ذهنياً، وبعضها يتطلب مجابهة جسدية فتتحول إلى ملاكمة. من هنا يجب الحرص على عدم إطالة

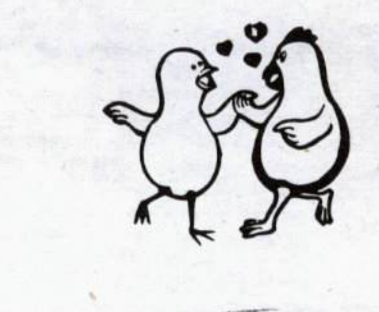
فترة اللعب التى يشترط فيها تعصيب العينين أكثر من ثلاث أو خمس دقائق تبعاً للعمر. إن فقدان ما يسترشد به قد يثير الذعر لدى الأولاد.

لقد اقترحنا عليكم فى نهاية كل لعبة مدة معينة إنما هى ليست أكثر من اقتراحات، وعلى قائد اللعب أن يحدد بالضبط مدة اللعبة آخذاً بعين الاعتبار عدة عوامل مثل عمر الأولاد وعدد المشاركين (وهى عوامل نذكرها أيضاً على سبيل التوجيه لا الفرض)، والمكان والزمان أثناء النهار لتنظيم اللعب فيها.

الألعاب الترفيهية (ألعاب الاسترخاء)

سنقترح عليكم إلى جانب الألعاب التنبيهية بعض الألعاب الترفيهية، فمما لا شك فيه أن وظيفة اللعب هى تسلية الأولاد على الدوام مقارنة مع النشاط المدرسى. إن الألعاب التى نقترح مع أنها تريد تربية المشاركين وفتح آفاقهم تقوم بوظيفة الترفيه والتسلية بشكل واف، غير أن حصر الأولاد فى غرفة لا يمكنهم من سوى إعمال فكرهم. إذن الهدف من الألعاب الترفيهية هو تنشيط أبدانهم وإطلاق حيويتهم من عقالها وتوجيه حركاتهم بشكل دقيق ومنظم.

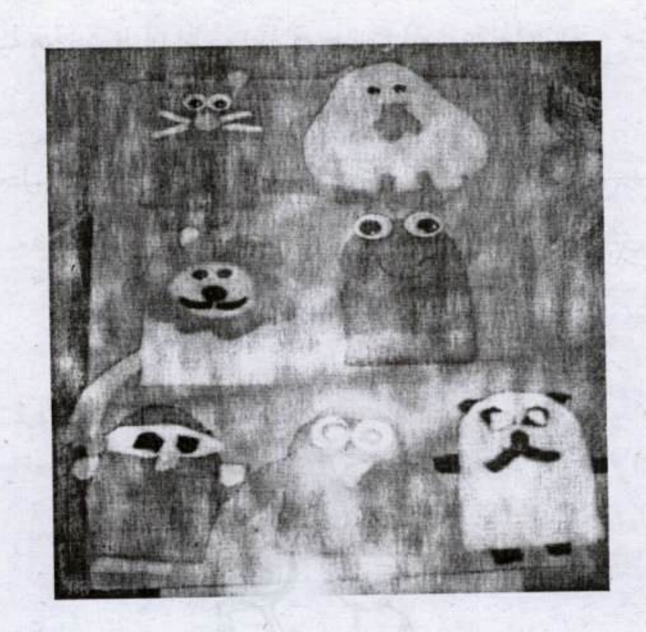
ستطرح معظم الألعاب الترفيهية المسائل التى تسعى الألعاب التنبيهية إلى تنميتها ولكنها ستعطى بعداً جديداً فى المكان، أما الألعاب القليلة الباقية فلن يتعدى هدفها توجيه حركات الولد.





عرائس الأصابع

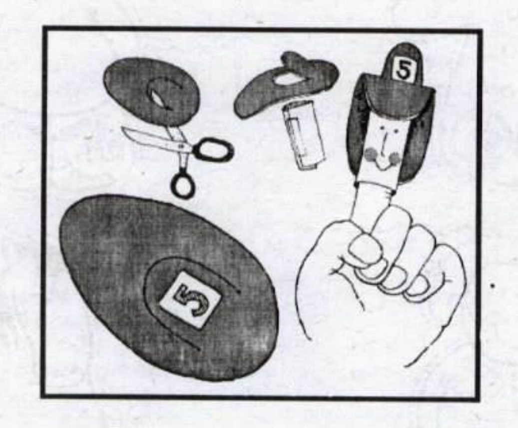




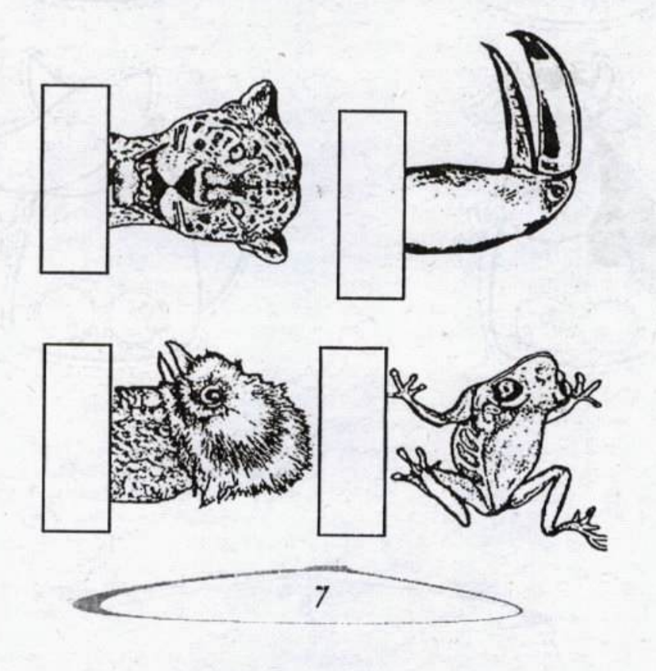


عرائس أغطيه الأقلام التالفة

استخدمي أغطية الأقلام القديمة في عمل دمى أصابع عن طريق رسم الصور على الورق



هذه نماذج لبعض الشخصيات أطبعيها واطلبي من الأطفال تلوينها ولفها على الغطاء





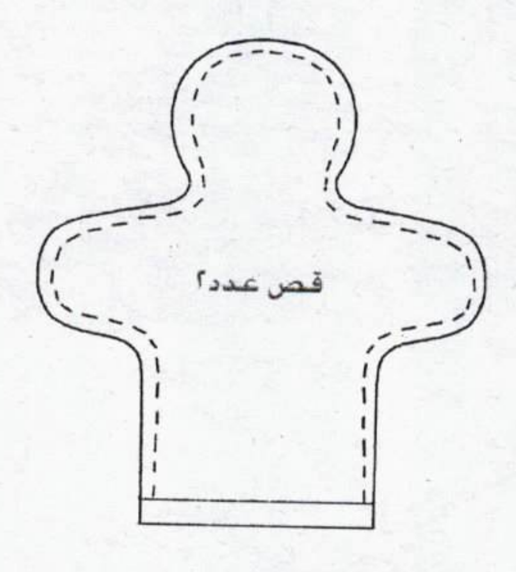
*عرائس الأصابع الورقية قومي بصنعها مع الأطفال وقصي المكان المطلوب ثم ادخلي السبابة والوسطى داخل الفتحات الدائرية.



*عرائس أصابع الباد " الجوخ"

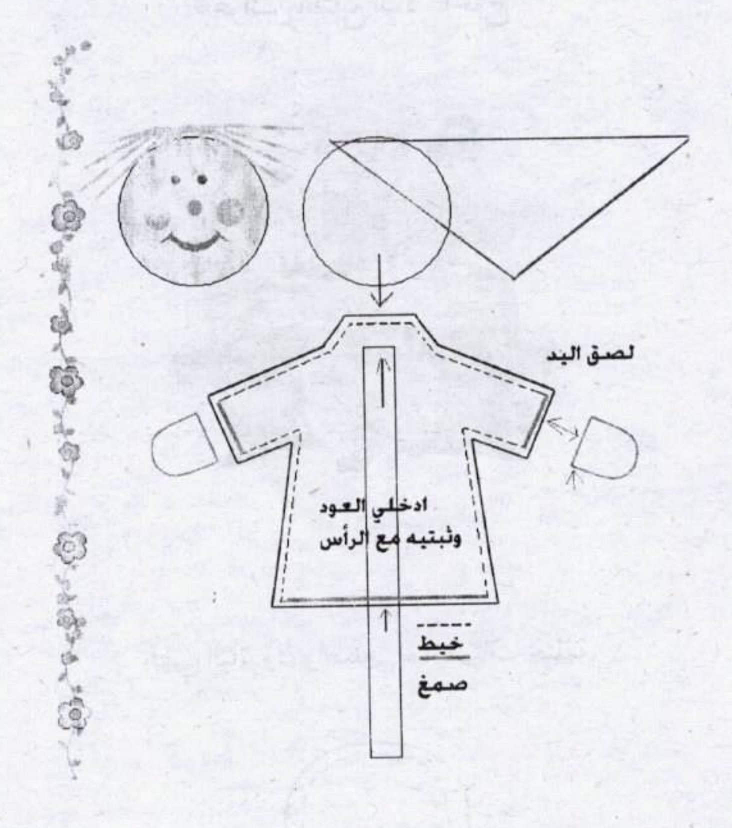


قصي الباترون واصنعي شخصيات مختلفة



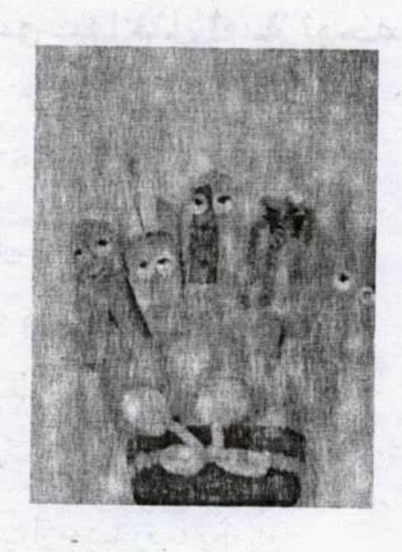


*عرائس الأعواد الخشبية أو البلاستيكية يمكنك صنعها من القماش أو من الورق.





*عرائس أصابع من الكفوف القديمة احضري كفوف قديمه واصنعي منها عرائس جميلة.







اصنعي لطفلك لعبة

ليرسم فيها مثل لعبة لوحه الرسم

وأدواتها هي :

- ٩ أقلام رصاص عادية
- وورقة رسم من كراسة الرسم الكبيرة
- واستيكة نظيفة تمسح جيدا
- وصمغ أو غراء
- و٢مشبك خشب أو خشبة رفيعه وطويله

الخطوات

اصنعى مربع ب٤أقلام على ورقة الرسم الكبيرة ولو لم تكفى اعملي أطراف من الأقلام خارج الورقة أو قصي الورقة على قد الشكل اللي عملته الأقلام وضعي عليها الصمغ أو الغراء لتتماسك مع الورقه وأربعة أقلام أخرى على الوجه الثانى من الورقة ولكن قبل ان تضعى عليها الصمغ فكى المشبكان لـ تكون ٤ قطع خشب وحديدتين نضع الصمغ أو الغراء بين الاخشاب ونقطع الاستيكه شرائح رفيعه ونقطعها على حجم الخشبة نضع على أحد أوجه كل الاخشاب الاستيكة على قد الصحفه ونضع بينهما الغراء أو الصمغ ونوجه الاستيكة الى الورقه ونجعل الاستيكه كى تكون فى طول الورقه وتوازيها ثم نضع فوق الاخشاب الاقلام ونلزق الاقلام بالورقه من الاطراف فقط



ملحوظة: لو هتستعملى الخشبة الرفيعه بعد ان تدخلى الخشبة بين الاقلام ضعى على طرفي الخشبة اوراق ولفيها حولها وكذلك فى المشابك بس فى المشابك استعملى الحديدتين

ملحوظة٢:لو لقيتى ان القلم ارتفع عن الورقه ممكن تستخدمى قطعتين من الورق نلزقهم على الاقلام وعلى الورقه لنصل بينهم

ملحوظه٣:لما الاستيكه تخلص فكى الحديدتين أو الورقتين اللى على اطراف الخشب والصقي استيكه ثانية ثم ضعيها مثل ما وضعتيها فى المرة الأولى

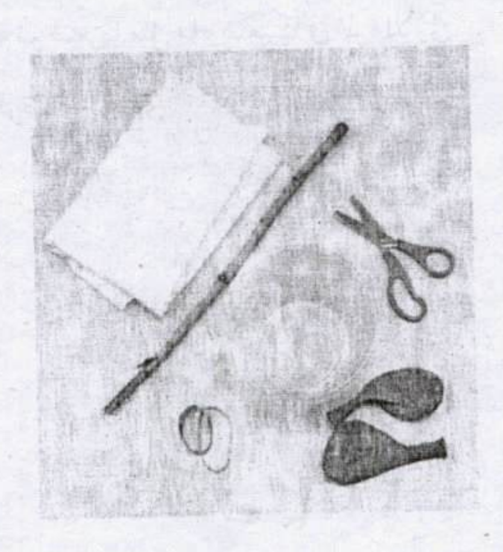
ونرسم بالقلم الرصاص عادى



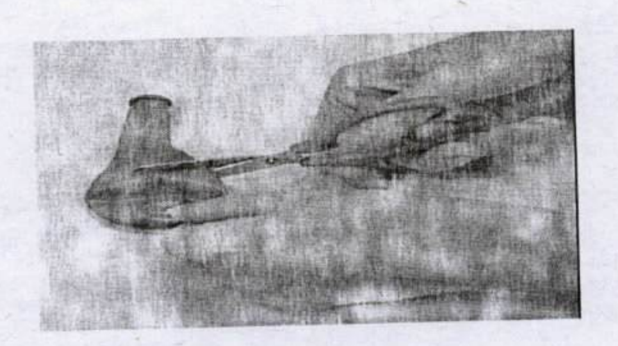


طريقة عمل لعبة لطفلك من البالون بالخطوات المصورة

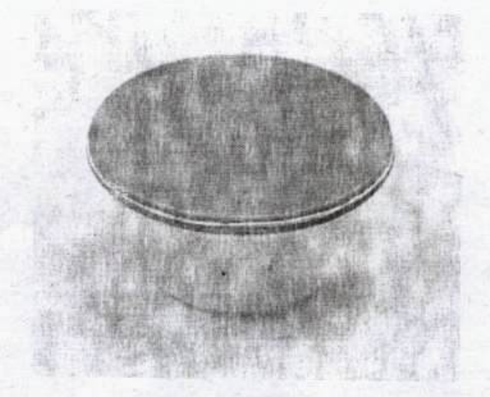
الأدوات:



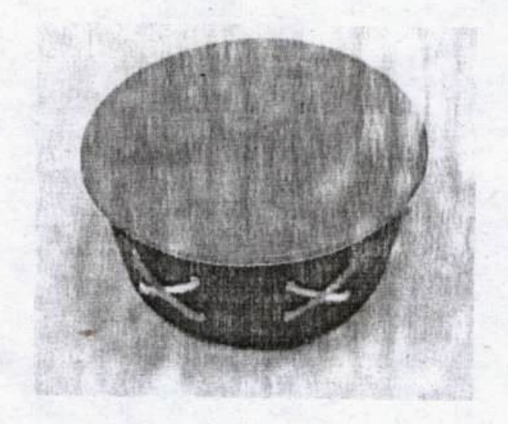
نقص(نقطع) البالون من الوسط



نغطي ألعلبه بالبالون



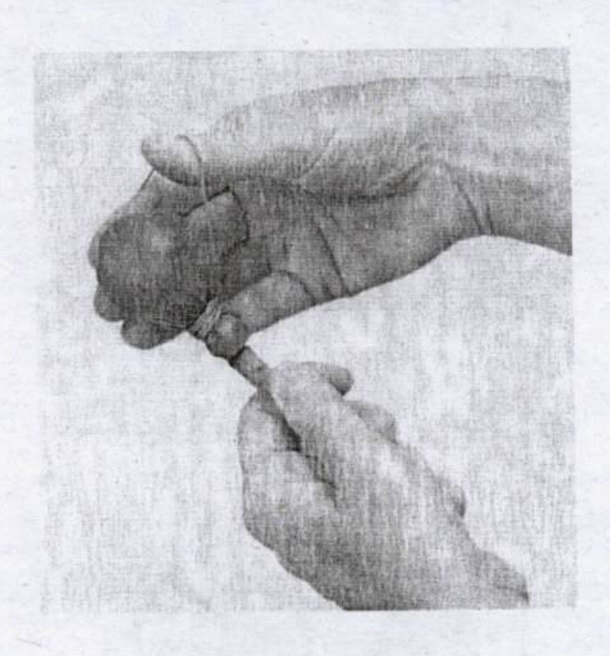
نلون العلبة ونزينها بالخيوط الصوف



نغطي العصا بالقماش ثم نغطيها بالبالون



نضع في نهاية البالون استيك(مطاط)



الشكل النهائي



لعبة جديدة

الأدوات

١:شرابات بالوان حلوه متناسقة

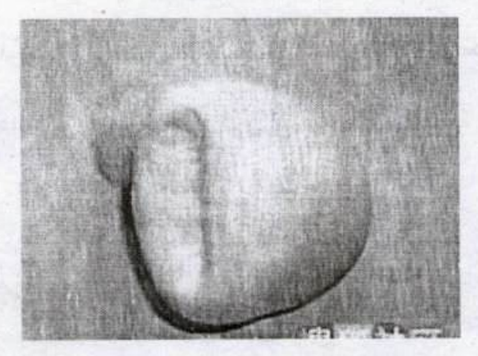
٢:خيط بلون مناسب

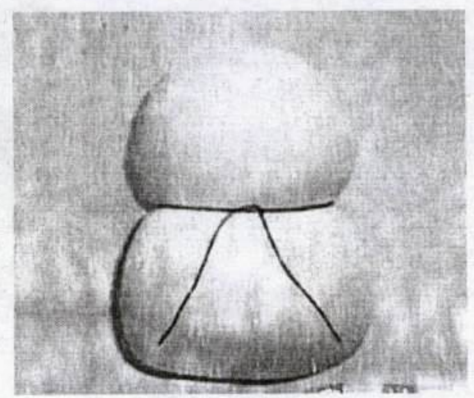
٣- قطن أو ما شابه للحشو

٤- مقص

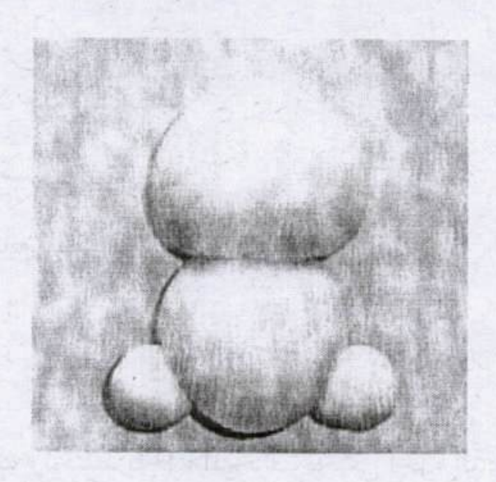
طريقة العمل :

١- نقص الشراب ونحتفظ بالجزء المزخرف نحشى الجزء الذي تدخل فيها الرجل بالقطن ونربط بالخيط لعمل الرأس والأطراف.



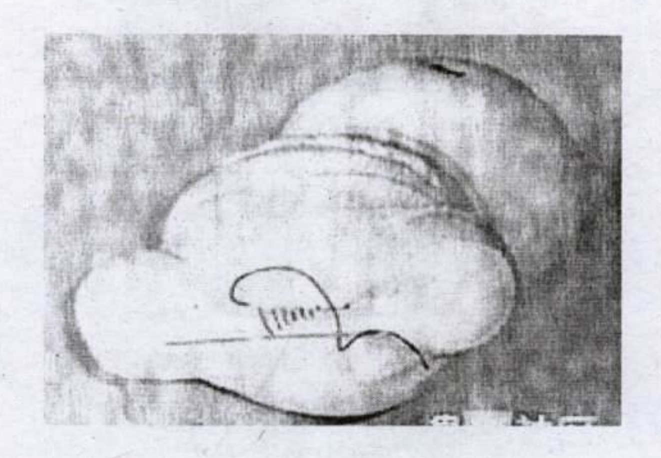


٢- نقفل الجزء السفلي بالإبرة والخيط



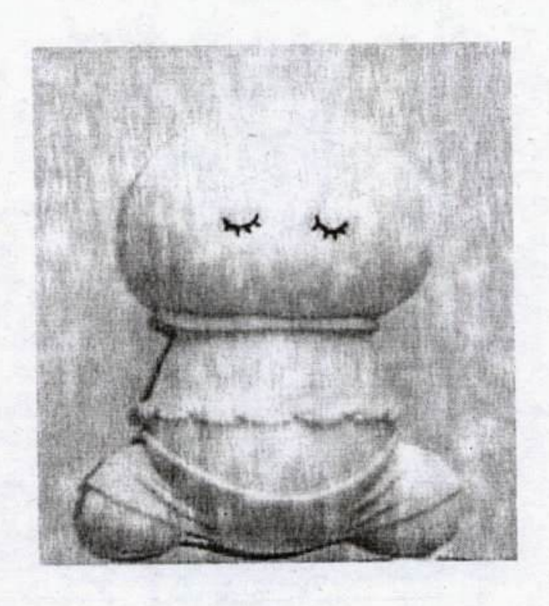
٣- بعد عمل الرجلين اللي ينعملوا مثل اليدين ويتخيطوا

جاء دور اللبس باستخدام لون متناسق مع لون الدمية نلبس الدمية بالجوارب ونقفل من الأسفل أيضا

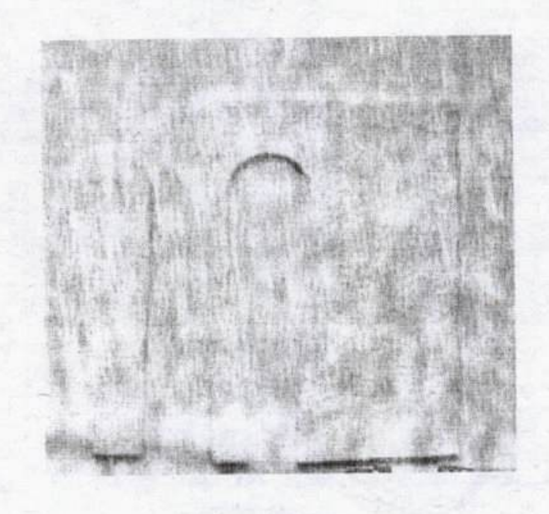




٤- بخيط اسود وبغرز تطريز بسيطة نعمل عيون

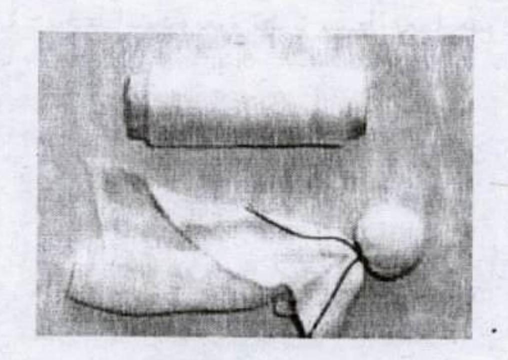


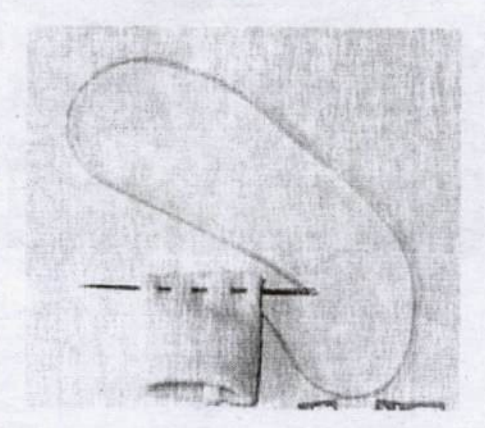
٥- عمل الأذن

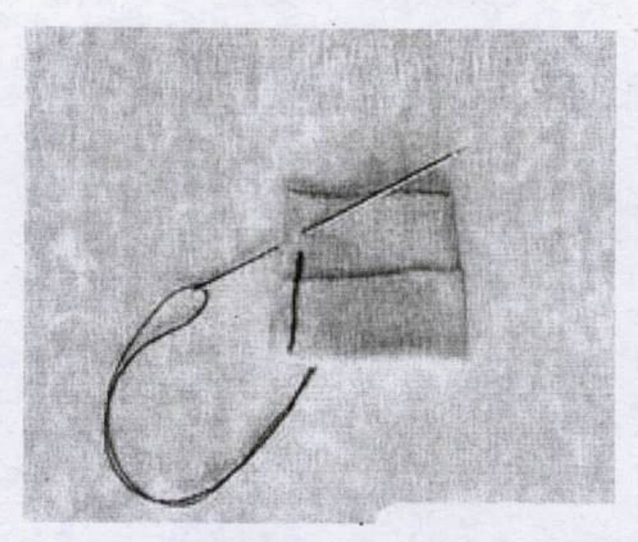




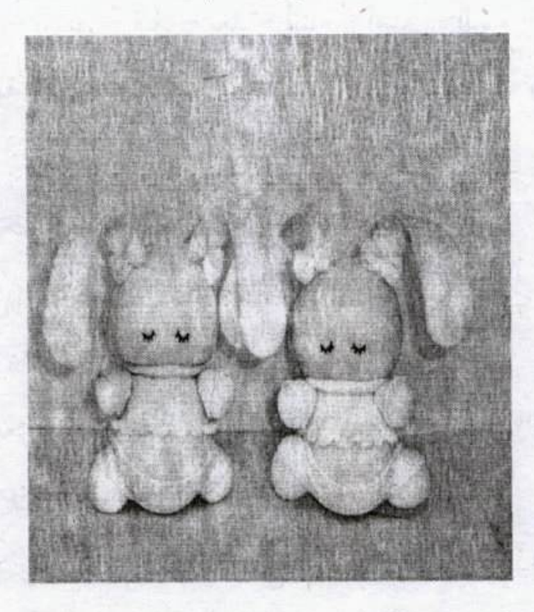
٦- ونعمل ربطه للأذن







المنتج النهائي



من عمر ٤ إلى ٧ سنوات

يكتسب الولد حين يبلغ السنة الرابعة من عمره معرفة أناه (ذاته) معرفة كافية ولا يعود ينقصه سوى التحرك فى «العالم الواسع». محاولاته أو صلته حتى الآن إلى اكتشاف ذاته، وما عاد أمامه إلا التحرك فى المكان والزمان. تلك المحاولات إنما هى تجارب شخصية أى أنه سيتمثلها قياساً على شخصه. غير أن ذلك لا يعنى أبداً أنه أنانى أو انطوائى بل المسألة كل المسألة أنها مرحلة عادية يمر بها الطفل فى سياق تمرسه على الإحاطة بالأشياء وبالآخرين من حوله. فى مثل هذا العمر لا يرتضى الولد النشاطات الجماعية إلا إذا سمح له بالاحتفاظ بهويته ضمن المجموعة. وبالمقابل، من غير المقبول جره إلى اللعب ضمن فريق (لابد هنا من التمييز بين الجماعة وبين الفريق).

إن الألعاب التى سنقترح تستهدف من جهة مساعدته على مركزة حركيته بالنسبة إلى



الأشياء وعلى تجسيد معان كـ: فوق - تحت - بجانب - أمام - خلف - إلى اليمين - إلى اليسار - أعلى - أسفل - قبل - بعد - أثناء - أمس - اليوم - الغد - وجه - قفا، ومساعدته من جهة أخرى على تنمية البعد الاجتماعى فى شخصيته واكتشاف ما يحيط به، وتقديره جيداً.

المركزة[1] الحركية والتجريد

بمقدار ما هى المعانى الحسية مثل «أمام - خلف - فوق - تحت - مع - بدون» سهلة الاكتساب بمقدار ما هى المعانى المجردة صعبة مثل: «أمس - اليوم - الغد - قبل - أثناء - بعد» والأصعب معرفة مضاد الكلمات مثل ضد كلمة الشرب هو «الأكل» أم «العطش»؟ هل ضد «الحلم» هو «العمل» أم «رؤية الكوابيس»؟

من خلال أنشطة مفيدة وممتعة يستطيع الولد أن يميز بين الذاتى الموضوعى: «إنى أعشق الشمس لأنى أسمر، أما زيد الأصهب يكرهها لأنه يكتوى بنارها. ومن جهة أخرى فالشمس التى تسبب الجفاف، تعمل على إنضاج الفاكهة والخضار». فإذن؟..

فلنساعدهم على الإحاطة بكل ذلك بواسطة الألعاب التى سنذكرها لاحقاً.

إملاء الأشكال

تحضير اللعبة: فصّل على كرتونة خفيفة مجموعة من الأشكال الهندسية لكل لاعب: مستطيل ومربع ودائرة وشبه منحرف ومثلث ومسدس الأضلاع ومثمن الأضلاع.

فائدة اللعبة: يتوجب على الأولاد وضع الأشكال الواحدة فوق الأخرى متقيدين بتعليمات قائد اللعب، والتعرف عن طريق ذلك إلى معنى فوق - تحت، ولكنهم فى الوقت ذاته سيتعرفون أيضاً إلى الأشكال الهندسية التى فصلت لهم.

---

(١) المركزة الحركية: هى تحول الاستعداد الحركى لدى الصغير بين الثالثة والسادسة من عمره نحو التمركز فى أحد الشقين الأيسر أو الأيمن من جسمه.

عدد اللاعبين: يُحدد العدد حسب المساحة المتوفرة، المهم هو ألا ينظر كل ولد إلى ما يقوم به جاره.

قواعد اللعبة: وزع الأولاد فى القاعة وأعط كل واحد منهم مجموعة كاملة من الأشكال الكرتونية. أطلب من كل واحد منهم أن يدير ظهره للآخر وابدأ بالإملاء بعدما تكون قد حضرت مسبقاً ترتيب الأشكال التى ترغبها على ورقة.

مثال: قل لهم ضعوا الدائرة تحت المربع وفوق مسدس الأضلاع، مثمن الأضلاع تحت شبه المنحرف وفوق المربع، المستطيل بين المربع والمثمن الأضلاع، المثلث فوق المستطيل وتحت شبه المنحرف، المربع بين المستطيل والدائرة (كان ترتيب الأشكال عندك هو التالى: شبه المنحرف، المثلث، المثمن الأضلاع، المستطيل، المربع، الدائرة والمسدس الأضلاع).

قارن ترتيب الأشكال الذى أنجزه كل ولد على الأرض أمامه بترتيبك الذى رتبته على ورقتك... بالإمكان إعادة اللعبة من جديد مع جماعة أخرى وفقاً لترتيب مغاير للأشكال.

مدة اللعبة: خمس عشرة دقيقة تقريباً. بما أن هذه اللعبة لا تتطلب من الأولاد تركيزاً كبيراً بإمكانك إجراء أكثر من تمرين واحد.

المنتظر الغامض

تحضير اللعبة: زود كل ولد بورقة وبقلم رصاص وممحاة وضع أقلام تلوين فى وسط الطاولة.

فائدة اللعبة: الرسم ذريعة «أو حجة» لاكتساب معطيات جديدة متصلة بالتموضع المكانى: على اليمين، على اليسار، الزاوية، الجنب، الطرف...

عدد اللاعبين: على عدد المقاعد حول الطاولة.

قواعد اللعبة: اجعل الأولاد يرسمون صوراً يألفونها: بيت، شجرة، زهرة، غيمة، شمس. ثم زودهم بالتعليمات حتى يضعوا كل عنصر فى مكان محدد.



مثال: ارسم بيتاً فى وسط الورقة، اسحب طريقاً من الباب حتى أسفل الصفحة، وارسم على طرف الطريق ثلاث أزهار. فى الزاوية اليسرى فى أسفل الصفحة ارسم قطة صغيرة، ثم فى الزاوية اليمنى ولكن فى أعلى الصفحة ارسم عصفوراً وفوق المنزل ارسم غيمة كبيرة تغطى طرف الشمس، ثم شجرة على حافة طرف الصفحة الأيسر تلامس أغصانها سطح المنزل... أعط التعليمات تباعاً تاركاً للأولاد الوقت لرسم الأمر الموصوف. ثم أطلب من الأولاد تلوين الرسمة وفقاً لمشيئتهم. قارن الرسوم فيما بعد، لن تجد رسماً واحداً مطابقاً للآخر. ناقش مع المجموعة ترجمة الأولاد للتعليمات التى تلقوها.

مدة اللعبة: بين عشرين وخمس عشرين دقيقة تبعاً لأهمية الرسمة وتفاصيلها.

مع سُكر أو بدون سُكَّر:

تحضير اللعبة: حضر قائمة طويلة من الأطعمة الحلوة والمالحة (حوالى خمسين صنفاً).

فائدة اللعبة: إجبار الأولاد على الإحاطة بمذاق الطعام والتآلف مع الأضداد مثل: «مع» «بدون».

عدد اللاعبين: أربعة أو خمسة لاعبين. فى هذه اللعبة أجوبة شفهية لذا إن تجاوز عدد اللاعبين الخمسة قد تتحول الجلسة إلى «همروجة».

قاعدة اللعبة: اقترح على الأولاد الكلمات واحدة فواحدة ودعهم يجيبون شفهياً: «مع سكر» و»بدون سكر». ابدأ بالأطعمة البسيطة ثم أدخل الأطعمة التى تحتمل الحالتين من جهة عصيرها.

مثال: البطاطا المهروسة (البوريه)، الحلوى (الغاتو)، الكستلاتة، الكرز، الكبة، البندورة (الطماطم) (سلطة أو مربى)..

مدة اللعب: يجب ألا تتجاوز قراءة القائمة مدة ربع ساعة.



معك أو بدونك

شكل قائمة بالأنشطة التى يستطيع الولد ممارستها بمفرده أو التى لابد من ممارستها مع طرف آخر.

فائدة اللعبة: تمكين الولد من تقدير التعاون مع الآخر والتآلف مع كلمتين مثل «مع» أو «بدون». تستطيع مزاولة هذه اللعبة الهادئة جداً أثناء السفر على متن أية وسيلة نقل.

عدد اللاعبين: اثنان، راشد وولد أو ولدان.

قواعد اللعبة: اقترح على الولد مختلف الأنشطة الواحد تلو الآخر. وعليه هو أن يقرر ما إذا كان باستطاعته مزاولة النشاط الذى تقترح بمفرده أم مع طرف آخر (إذا توجب اللعب مع ولد آخر، عليه تقدير ما إذا كان رفيقه أهلاً لمعاونته. يجب أن تكون الأجوبة: «بدونك» إذا استطاع أن يتدبر الأمر بمفرده أو إذا اعتقد أن صديقه لا يستطيع مساعدته، أما إذا استلزم الأمر الاعتماد على شريكه (ولد أو راشد) فالجواب الصحيح هو «معك»).

مثال: غسل الأسنان - تحضير العشاء - بسط المائدة (وضع الأطعمة على الطاولة) - الانتقال إلى المدرسة - تشذيب عشب الحديقة - ترتيب السرير.

مدة اللعبة: يعود لقائد اللعب تقدير المدة فإذا شعر أن اللعبة لم تعد تثير اهتمام الولد فليتوقف.

حياتى بالصور

التحضير: استخرج من المجلات الصور العائدة إلى الحياة اليومية والصقها على صحائف كرتونية ثم اقتطعها إلى بطاقات صغيرة (بحيث تصبح كل صورة بطاقة).

فائدة اللعبة: تزويد الأولاد بدليل لتنظيم أوقاتهم وإعطاء تواريخ متسلسلة لعناصر حياتهم.

عدد اللاعبين: من ولد إلى ستة أولاد لئلا يصبح الشرح مملاً ومضجراً.

قواعد اللعبة: ضع أمام الأولاد البطاقات التى أعددتها واتركهم يتأملونها لمدة دقيقتين.



أعط البطاقات للولد الأول ليبدأ بتركيبها الواحدة تلو الأخرى وفقاً للترتيب الذى يراه مناسباً. على قائد اللعب فى هذا الوقت تسجيل تسلسل البطاقات ثم تمريرها إلى اللاعب التالى وهكذا دواليك. فى ما بعد يستعيد كل لاعب البطاقات ويعيد ترتيبها وفقاً لتسلسلها مبرراً ترتيبه لها مستعيناً بقائد اللعب إذا لزم الأمر.

مثال: سرير، كوب، طبق، ملعقة كبيرة، قطعة رداء، محفظة، قطع حلوى صغيرة، غرفة استحمام، ثمرة، زينة عيد، معطف، مايوه للسباحة، دلو ورفش، زهرة، بيضة مزينة، شمس كبيرة، زوج مزالج...

أن يختار الأولاد الأشياء نفسها، فالملعقة ترمز إلى وجبة العشاء عند أحدهم وإلى وجبة الصباح عند الآخر، ويرتبط المايوه فى ذهن أحدهم برحلة الصيف أو بدروس السباحة فى ذهن ولد آخر. المهم أن يكون الاختيار منسجماً.

مدة اللعبة: دقيقتان لكل ولد.

بدون ذنب وبدون رأس

تحضير اللعبة: أعد مجموعتين متشابهتين من الأشكال الملونة لكل ولد (أى المجموعة الأولى فيها مثلاً: قطة، بيت وكلب وشجرة والمجموعة الثانية فيها أيضاً: قطة، بيت وكلب وشجرة...).

فائدة اللعبة: بادئ ذى بدء تمرين ذاكرة الأولاد البصرية بواسطة الأشكال والألوان المقترحة عليهم. ومن ثم تمكينهم فى القسم الثانى من اللعبة، من التمرن ذهنياً على تجسيد الفكرة بطريقة «معاكسة».

عدد اللاعبين: عشرة لاعبين ليتسنى لكل لاعب التأمل جيداً بالأشكال على الطاولة.

قواعد اللعبة: رتب الأشكال الملونة على نحو معين فى خط مستقيم وحث الأولاد على النظر إلى هذا الترتيب لمدة دقيقتين. عليك تسجيل الترتيب الذى أعددته أنت. أعط كل

لاعب مجموعتين متطابقتين من الأشكال (مجموعة الأشكال الأولى هى نفسها المجموعة الثانية). وزع الأولاد فى الغرفة حسبما يشاؤون. رتب الأشكال على الطاولة. المطلوب من الأولاد خلال عشر دقائق عرض الأشكال على الأرض تبعاً للترتيب الأول، ثم عرض المجموعة الثانية وفقاً للترتيب المعاكس.

مدة اللعبة: تدوم اللعبة عشرين دقيقة وهى تتطلب من الأولاد جهداً وتركيزاً كبيرين ولا يمكن تكرارها.

اجمع المفيد مع الممتع

التحضير: حضر قائمة كلمات تدل على أشياء مفيدة أو ممتعة (محببة).

فائدة اللعبة: تمكين الأولاد من الإحاطة بمعنى المفيد أو الإحاطة بمعنى الممتع (المحبب). أضف إلى ذلك أن الطريقة فى تنظيم اللعبة ستستدعى استخدام البرهان وبالتالى التفكير.

عدد الأولاد: غير محدد.

قواعد اللعبة: اقترح على الولد عدداً من الأشياء يطلب منه تصنيفها فى خانة «مفيد» أو «محبب». بعض هذه الأشياء يحتمل التصنيفين.

مثال: العطر، قطعة الحلوى، المرآة، السيارة، الشمس، الزهرة، المدرسة، حبل، العطلة، العقد، الهدية، الشوكولا، التليفزيون، المال..

مدة اللعبة: نصف ساعة كحد أقصى.

الآن وقد عرفت نفسى جيداً..

ماذا لو نظرت إلى الآخرين؟

تلبى الألعاب التالية متطلبات الأولاد فى كافة الأعمار.

- هل الآخرون مختلفون عنى؟



- ماذا يشبهون؟
- هل احتاجهم؟ لماذا؟ وماذا يفعلون؟
- ماذا تفيد الأشياء؟

أرنى وجه التشابه بينى وبينك

التحضير: لا شئ.

فائدة اللعبة: المقارنة مع الآخر واكتشافه انطلاقاً من صورته.

عدد اللاعبين: غير محدد، إنما يجب أن يكون الأولاد زوجين زوجين أى أن كل مجموعة مؤلفة من ولدين اثنين.

قواعد اللعبة: وزع الأولاد زوجين زوجين (يفضل أن يكون الشريك من الجنس ذاته أى بنتان - صبيان وهكذا دواليك). اترك للزوجين ثلاث دقائق ليكتشف كل منهما أكبر عدد من أوجه التشابه فيما بينه وبين شريكه. الرابحون هم الذين يكتشفون أكبر عدد ممكن من أوجه التشابه.

مثال: كلانا: عيناه كستنائيتان، فقد سنا، يملك جوربين وحذاء له شرطي وقميصاً له أزرار، فى ركبته خدش، على ذراعه كدمة زرقاء، الخ..

مدة اللعبة: ربع ساعة.

هل ترى إنى تغيرت؟

التحضير: لا شئ.

فائدة اللعبة: إنها لعبة يلاحظ فيها الواحد الآخر.

عدد اللاعبين: غير مُحدد.

قواعد اللعبة: يجلس الأولاد على الأرض ويبقى أحد الأولاد الذى اختاره قائد اللعب



واقفاً لينظر الآخرون إلى شعره، وثيابه، وحليه وحذائه.. بعد ثلاث دقائق يخرج الولد برفقة قائد اللعب الذى سيغير تفصيلاً صغيراً: يخفض أحد الجاربين، ينقل بكلة الحزام، يغير حلقة الحزام الجانبية، يحل أحد أزرار القميص... ثم يدخل الولد ويسأل: «هل ترون أنى تغيرت؟». يبدأ الأولاد باقتراح أجوبتهم، وأول من يذكر التغيير الحاصل يكون الرابح.

مدة اللعبة: امنح الأولاد ثلاث دقائق لاكتشاف التغيير. بالإمكان معاودة اللعبة قدر ما تشاء.

صحّ أم خطأ؟

التحضير: لا تحضيرات.

فائدة اللعبة: تنمية حس الملاحظة لدى الأولاد وتعليمهم كيفية التعرف إلى بعضهم البعض بصورة أفضل.

عدد اللاعبين: غير محدد.

قواعد اللعبة: اختيار ثلاثة أولاد ليمثلوا أمام رفاقهم. أمهل المجموعة دقيقة ليحدقوا جيداً فيهم، وبعد ذلك فليخرج الثلاثة من الغرفة. اقترح على أحد أفراد المجموعة ثلاثة تأكيدات (اقتراحات): جوربا عمر أحمران، حزام مريم من جلد، لون جلدة ساعة زيد أسود. على الولد ذكر الجواب الصحيح الوحيد من بين الأجوبة التى ذكرت.

اقترح سلسلة أخرى من التأكيدات على ولد آخر، ثم على ثالث ورابع.. وما إن يكتشف ثلاثة من اللاعبين الأجوبة الصحيحة حتى يعاد إدخال الأولاد الثلاثة من الخارج، ويخرج مكانهم الرابحون الثلاثة وتستمر اللعبة. إذا أردتم تعقيد اللعبة اجعلوا تأكيداتكم (اقتراحاتكم) تتناول مظهر الأولاد على أن تخطئوا عمداً فى الولد الذى تنسبون إليه التأكيد (الذى تصفونه).

مدة اللعبة: كرر اللعبة أربع أو خمس مرات على ألا تتجاوز المدة العشرين أو الثلاثين دقيقة.



هل أستطيع؟

التحضير: ألف عدة نصوص تصف فيها الولد فى حالات مسموحة أو ممنوعة.

فائدة اللعبة: تمكين الولد من التفكير فى الضوابط الشخصية وفى تلك المفروضة عليه فى محيطه. إنها البداية لتكتسب شخصيته البعد الاجتماعى.

عدد اللاعبين: لاعبان إلى ثلاثة لاعبين كحد أقصى.

قواعد اللعبة: عرض النصوص واحداً واحداً على الأولاد وتركهم يفكرون؛ ثم مناقشة الأجوبة جماعياً: لماذا هذا مسموح؟... لماذا هذا ممنوع؟.... اقتراح حالات فيها غرابة وسط حالات أكثر وضوحاً.

أمثلـــة: مريم تصعد إلى الباص، تقترب من سيدة وتقول لها: «عفواً سيدتى، هل لك أن تتخلى عن مكانك من أجلى؟».

عمر يدخل إلى الفرن ويقف فى الصف خلف آخر شخص وينتظر دوره ليطلب خبزاً.

هالة جالسة إلى المائدة مع أهلها وأصدقائهم تقاطع والدها وهو يتحدث عن كيفية قيامه بتصليح سيارته لتتحدث عن آخر شجار وقع بينها وبين صديقتها.

ندى اشترت قطعاً من الحلوى، فرمت الأوراق على الطريق

مدة اللعبة: نصف ساعة تقريباً.

الشخصية الغامضة:

التحضير: لا تحضيرات.

فائدة اللعبة: تمكين الولد من استكمال معطيات كان قد سجلها فى لاوعية عن راشد أو ولد آخر من محيطه، وتحديد هذه الشخصية على وجه أفضل.

عدد اللاعبين: لاعب أو أكثر، يتعاقب الأولاد على اللعبة.

قواعد اللعبة: يختار قائد اللعبة ولداً ثم يقوم هذا الأخير بإضمار شخص من محيطهما المشترك هو الشخص الغامض الذى يطلب من قائد اللعبة اكتشافه. يطرح القائد أسئلة متعلقة بمظهر الشخص الخارجى وبشخصيته ثم يجيب الولد بأدق إجابة ممكنة. تجدر الإشارة هنا إلى أن معانى القامة والعمر ولون الشعر والجمال هى معان لا تزال ذاتية فى هذا العمر: لتكون كبيراً يكفى أن تكون أكبر من بابا، ولتكونى جميلة جداً يكفى أن ترتدى فستاناً مخرماً، ولتكون صارماً يكفى أن تكون قد رفضت يوماً حبة حلوى.

يعطى الطفل مع كل سؤال مقياساً يبنى عليه تقديره.

مثـــال:

- هل الشخص الغامض أكبر أو أصغر سناً من والدك؟
- أصغر أم أكبر سنا من أختك نجاة؟
- هل لون شعره أغمق أم افتح من شعر مهى؟

مدة اللعبة: لا تتطلب اللعبة جهداً خاصاً، لذا يترك للقائد تقدير المدة.

سيدتى البائعة أريد أن أتذوق

فائدة اللعبة: الاستفادة من العصرونية لإعطاء الأولاد فكرة عن التكافؤ تحت ستار «لعبة البائعة».

التحضير: أوراق ملونة مصمغة، قطع كرتونية مأخوذة من علب البسكويت، مقص، قماش ملون، سمارتيز (قطع من الحلوى صغيرة الحجم).

سير اللعبة: اقتطع من الورق المصمغ دوائر مختلفة الاتساع، مثلاً: دائرة خضراء قطرها عشرة سنتيمترات، ثلاث دوائر حمراء قطرها سبعة سنتيمترات، أربع دوائر صفراء قطرها أربعة سنتيمترات، خمس دوائر وردية قطرها سنتيمتران اثنان. ثم أرسم جدولاً للمعادلات



على كرتون مقوى:

١ أخضر = ٢ أحمر

١ أحمر = ٢ أصفر

١ أصفر = ٤ وردى

بواسطة قطعة القماش اصنع كيساً لكل ولد: الكيس عبارة عن مستطيل مطوى ومدروز على الجانبين وله سحاب على الأطراف الحرة لإغلاق الكيس. ضع فى كل كيس كمية من حبات السمارتيز مع الانتباه لوضع الكمية ذاتها فى كل كيس. اقتطع من الورق المصمغ دوائر قطرها سنتيمتران اثنان لتحضر بطاقات الأسعار المطلوب وضعها على المواد المستخدمة فى العصرونية.

مثـــال:

قشطة الفانيلا = ١ أحمر و٢ أصفر.

- كاتوه الفواكه = ١ أخضر (وكذلك ٢ أحمر أو ٤ أصفر أو ٨ وردى!)

وزع كيساً على كل ولد فى وقت العصرونية. يجب تأمين عدد من حبات السمارتيز أكبر مما هو مطلوب إنفاقه لتمكين الشرهين من الحصول على عصرونية لائقة.

انسحب... اعطنى

التحضير: مجموعتان متماثلتان من الألبسة قياسها أكبر بكثير من قياس الأولاد ليتمكنوا من ارتدائها بسهولة: قبعة، منديل رأس، زوج كفوف وزوج جوارب.

فائدة اللعبة: إنها نموذج للعبة الترفيهية التى تتطلب سرعة ومهارة.

عدد اللاعبين: من خمسة إلى ستة لاعبين على الأكثر فى كل فريق.

قواعد اللعبة: قسم اللاعبين إلى فريقين وضعهم الواحد تلو الآخر واجعل أعضاء الفريقين يقفون فى مواجهة بعضهم بعضاً، ثم أعط اللاعب الأول فى كل فريق: إيشارب،

كفوف وجوربين.. عندما تطلق إشارة الانطلاق على الولد أن يرتدى الملابس التى استلمها ثم عليه أن ينزعها ويمررها إلى جاره ليقوم بالعملية ذاتها ثم يعود فيمررها بدوره إلى جاره.. يمكن ارتداء الجوربين فوق الحذاء، خاصة إذا تمت اللعبة فى الهواء الطلق. لا يحق لأعضاء الفريق مساعدة اللاعب وفى مقابل ذلك يسمح للاعب بتمرير ملابسه قطعة قطعة لجاره فى اللعب كلما نزعها عنه مما يسمح للفريق بكسب وقت هائل. الفريق الرابح هو الفريق الذى ينزع آخر لاعب فيه ألبسته بصورة أسرع.

مدة اللعبة: يسمح بجولة انتقامية. غير أن مدة اللعبة يجب ألا تتجاوز العشرين دقيقة، لأن تهافت اللاعبين على ارتداء ملابسهم يسبب هيجاناً لأبد من تطويفه.

قائد الجوقة

التحضير: لا شئ.

فائدة اللعبة: لعبة مرحة تمتزج فيها متعة الغناء الجماعى مع إنماء قوة الملاحظة وردود الفعل (الحركة الانعكاسية).

عدد اللاعبين: غير محدد، على ألا يقل عن عشرة أولاد حتى لا تبدو هوية قائد الجوقة سهلة التعيين.

قواعد اللعبة: اختر ولداً من المجموعة وأبعده عنها واختر قائد الجوقة من بين الباقين. على هذا الأخير القيام بحركات يقوم بها الواحدة تلو الأخرى (مدة دقيقة على الأقل) وعلى الأولاد أن ينفذوها بأمانة ثم يعود الولد الذى ابتعد فى البداية إلى المجموعة فيبدأ الأولاد بإنشاد أغنيات يعرفها الجميع ويعمد قائد الجوقة إلى تنفيذ حركاته. المطلوب من الولد العائد أن يكشف من ذا الذى يعطى المثل. عندما يعين قائد الجوقة عليه العودة إلى مكانه على أن يختار الأولاد قائد جوقة جديد.

مدة اللعبة: إن هذه اللعبة الهادئة التى يعبر الأولاد فيها عن سرورهم بالتواجد معاً



وهم يغنون، يمكن إطالة مدتها وفقاً لما يرتأيه المرشد من جهة تقديره للإرهاق الذى يصيب الأولاد.

دع قصاصات الورق تمر

التحضير: طاولة، قصاصات من ورق أبيض طول كل قصاصة منها عشرون سنتيمتر وعرضها ثمانية سنتيمترات، قلم رصاص وقصاصة ورق واحدة لكل ولد وعدة مماح (جمع ممحاة).

فائدة اللعبة: لعبة ترفيهية على الولد أن يظهر فيها قدرته على الإبداع.

عدد الأولاد: بمقدار ما تستوعبه الطاولة.

قواعد اللعبة: يطلب من الأولاد رسم رأس حيوان مع عنقه فى أعلى قصاصة الورق. ثم تطوى الورقة مرتين على نفسها بحيث تخفى الرسمة ولا يظهر منها سوى جزء صغير، بعد ذلك يمرر كل ولد ورقته إلى جاره ليرسم الجزء النصفى من جسم الحيوان مع القائمتين الأماميتين ثم يطوى هذا الولد الورقة بحيث لا يظهر منها سوى أسفل الجسم النصفى وبعد ذلك يمررها إلى جاره الذى يعمد إلى رسم الجزء السفلى من جسم الحيوان مع القائمتين الخلفيتين. فى النهاية تفرد جميع قصاصات الورق، فيكتشف الأولاد مفتونين مسوخاً مضحكة!.

مدة اللعبة: لأن اللعبة تمتاز بالهدوء يترك لقائد اللعب أمر تقدير الوقت.

الصيد العجيب

التحضير: غلف هدايا صغيرة خفيفة جداً بورق الكرافت (ورق أسمر يستعمل لصناعة المغلفات) ثم أحط الهدايا يسلك رفيع ينتهى بحلقة (زردة). وبعد ذلك اربط فى طوف قضيب طوله خمسة وثلاثون سنتيمتر وقطره سنتمتراً واحد خيطاً طوله حوالى خمسون سنتيمتراً، فى نهاية طرف هذا الخيط ثبت قطعة سلك معدنى أخرى (مزدوجة) معكوفة على شكل سنارة.

فائدة اللعبة: تمرين صغير على البراعة، ولكنها فى الوقت ذاته فكرة لطيفة لإعطاء هدية صغيرة للأصدقاء الذين أحضروا معهم هدايا بمناسبة عيد مولود لكم.

عدد اللاعبين: جميع الأولاد المدعوين. إذا تم تنظيم ألعاب تتضمن رابحين فليعتمد البدء بالفائزين وإلا فلتعمد القرعة لتحديد دور الأولاد.

قواعد اللعبة: اطرح العلب أرضاً بحيث يكون اتجاه رأس الحلقة الحديدية المثبتة فى طرف الخيط إلى الأعلى، ثم أعط قصبة الصيد التى صنعتها لأول ولد وعليه من مكان محدد مشار إليه بغرض معين التقاط إحدى العلب بواسطة السنارة. لزيادة الإثارة يطلب إلى الأولاد عدم فتح العلب قبل أن يلتقط كل منهم علبته. إن شراء الهدية ذاتها لكل ولد أمر يوحى بمزيد من الود ويجنب الشعور بالظلم. ولتصبح اللعبة أكثر مرحاً أعد علباً من قياسات مختلفة.

مدة اللعبة: غير محددة.

سباق الأرز

التحضير: حبة أرز وماصة سوائل (شليمون) لكل لاعب وأقلام مختلفة الألوان لكل لاعب لون. ضع على الأرض شريطاً ملوناً تحدد به خط الانطلاق وخط الوصول.

فائدة اللعبة: لعبة ترفيهية.

عدد اللاعبين: ستة إلى اثنى عشر لاعبا فذلك وقفاً على مساحة الغرفة، إذا كان العدد كبيراً يمكن توزيع الأولاد إلى عدة مجموعات.

قواعد اللعبة: يطلب من كل مشارك تلوين حبة الأرز الخاصة به باللون الذى يحلو له، ثم توضع حبات الأرز الملونة على خط الانطلاق ويعطى كل ولد ماصة. يتمركز كل ولد وماصته فى فمه وراء حبة الأرز الخاصة به. عند إشارة الانطلاق على الأولاد النفخ فى الماصة وإزاحة حبة الأرز حتى تبلغ خط الوصول. أول الواصلين هو الرابح.



مدة اللعبة: لا تتطلب اللعبة أكثر من دقيقتين أو ثلاث دقائق وإنما يمكن تكرارها إذا طلب الأولاد ذلك.

الفيل الطائش

التحضير: ارسم فيلا على ورقة ثم قطع أجزاء جسمه: الرأس، الخرطوم، الأذنين، القوائم، الذنب. والصق قطعة سكوتش مزدوجة الوجه على قفا كل قطعة من الجسم. وبعد ذلك ثبت كرتونة خفيفة على الحائط.

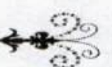
فائدة اللعبة: لعبة ترفيهية تساعد الولد على تحديد الجهات: فوق، تحت، جنب، أعلى، يسار، يمين.

عدد اللاعبين: ليس أكثر من خمسة أو ستة أولاد يعطى كل واحد منهم كرتونة وطاقم أجزاء الحيوان.

قواعد اللعبة: الصق جسم الفيل جيداً فى وسط الكرتونة ثم عصب عينى أول لاعب، بعد ذلك مرر له أجزاء الفيل الواحد تلو الآخر واذكر له اسم الجزء الذى ناولته إياه: (الرأس، الذنب، القائمة....) ثم اطلب من الولد وضع قطعة الورق فى المكان الصحيح مسترشداً بتعليمات قائد اللعب: انحرفت يميناً، تطرفت صعوداً، نزل، ارفع قليلاً، إلى اليمين... يجوز أيضاً إشراك الأولاد والمشاهدين بالطلب إليهم توجيه اللاعب. ستكون التعليمات أقل دقة حينئذ إلا أن اللعبة ستكون أكثر حيوية.

مدة اللعبة: عشر دقائق لكل لاعب.





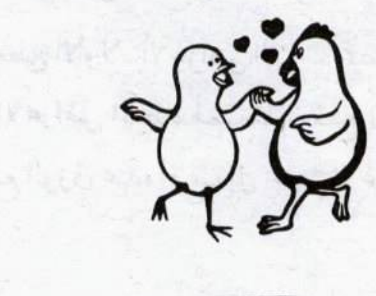
من عمر ٧ إلى ١١ سنة

عيون الولد فى عمر السبع سنوات مفتوحة بشكل واسع على العالم، فهو فى طور اكتساب المهارات الأساسية: القراءة والكتابة والحساب. بواسطة المهارات الجديدة يستطيع الولد التعبير بصورة أكمل عن أفكاره وانطباعاته وتبادلها مع الآخرين فينجم عن ذلك تغير كامل فى سلوكه الاجتماعى، ويحتل الرفاق حيزاً مهما فى حياته فتراه يلتقى فى باحة المدرسة برفاقة أثناء الفرص، ويبتكر إشارات تعارف وكلمات سر ورسائل مرمزة ليشاركهم أسراراً صغيرة.

هذه أمور تأخذها ألعابنا بعين الاعتبار، إضافة إلى الاهتمام بألعاب الفرق المفيدة جداً للولد. ما إن تشتمل اللعبة على عدة أولاد حتى يبرز لدى اللاعب الصغير دافع الربح علاوة على الدوافع الأخرى. فاللعبة نفسها التى تدخل الأولاد فرادى إلى المجموعة معززة النزعة الفردية لديهم من شأنها إذا ما مورست فى إطار فريق أن تنمى حس التعاون لديهم، وبمؤازرة هذا التدريب على الحياة الاجتماعية ستقوم المدرسة بإدخال الولد إلى عالم المعرفة الذهنية واكتساب المدارك الحسية.

أين هو الآن من اكتسابه مداركه الحسية: البصر، السمع، الشم والذوق؟ هذا ما ستقوم ألعابنا بمساعدته على الإحاطة به.

ليست هذه المدارك حاسمة فى حقيقة الأمر لتأمين الانخراط المدرسى، غير أنها بالإضافة إلى معطيات أخرى كفيلة بتنمية قدرة الذاكرة والملاحظة والاستنتاج والتصنيف والحكم على الأشياء وقوة الانتباه.





الحواس الخمس

من بين جميع الحواس التى يتميز بها الإنسان يظن الولد أن حاسة البصر هى أجود الحواس لديه، ولكن السؤال الذى نطرحه هنا: ترى أيجيد الولد فعلاً استخدامها؟ فى الحفظ وتحديد المسافات مثلاً أو فى تعيين الأساسى من بين ما يعرض عليه؟

السمع أيضاً حاسة يعتقد أنه استطاع تنميتها، ولكن هل سمع ابن المدينة الصغير مرهف السمع وسط ضجيج المدن؟

أما بالنسبة للملمس والذوق والشم فهل الولد يعى هذه الحواس وعياً حقيقياً؟ بالتأكيد يستطيع التمييز بين مساحة ناعمة ملساء وأخرى خشنة متموجة ويعرف روائح وطعم المآكل التى يجب وتلك التى لا يجب. ولكن هل بإمكانه الذهاب إلى أبعد من ذلك فى مداركه؟

فصل لى صحنا من فضلك

التحضير: مقص، ورقة كرافت (ورق أسمر) لكل ولد، صحن عادى، صحن صغير، كتاب، بطاقة بريدية، أشياء ذات أحجام صغيرة.

فائدة اللعبة: تهدف اللعبة إلى عرض معطى جديد يمكن الولد من الإحاطة بالأشياء بصورة أفضل.

عدد اللاعبين: العدد الذى تسمح به سعة غرفة اللعب.

قواعد اللعبة: يعطى الأولاد الأغراض التى تم تحضيرها ويطلب منهم أن يقصوا من الورق قطعاً بحجم الأغراض المعطاة لهم. تقارن قطع الورق بالأغراض، ويكون الرابح هو اللاعب الذى قطع الورق عنده أقرب إلى حجم الأغراض.



مدة اللعبة: نصف ساعة كحد أقصى لئلا تكون اللعبة مرهقة.

الأبجدية البصرية

التحضير: لا شئ.

فائدة اللعبة: تنمية القدرة البصرية وقدرة الملاحظة.

عدد اللاعبين: عشرة على الأكثر.

قواعد اللعبة: تعرض على الولد أحرف الأبجدية حرفاً حرفاً بالترتيب (باستثناء الصعبة منها مثل: ص، ض، غ، ط، ظ،...). يطلب من الأولاد البحث عن غرض فى الغرفة يبدأ بالحرف المعروض وتسميته بصوت عال. يدون قائد اللعبة مقابل اسم كل ولد فى لائحة الأسماء عدد إجابات كل منهم. يكرر عرض الأبجدية مراراً إلى أن تصل اللعبة إلى نهايتها عند حرف لا وجود لغرض مقابل له فى الغرفة.

مدة اللعبة: نظراً لهدوء هذه اللعبة يترك لقائد اللعب تقدير المدة تبعاً لقدرة تحمل اللاعبين.

أرى... لا أرى

التحضير: قائمة بأشياء بعضها موجود فعلاً فى الغرفة، مرئياً أم غير مرئى، وبعضها لا يمكن أن نجده فيها منطقياً.

فائدة اللعبة: تمرين قدرات الولد البصرية وقدرته على الملاحظة والاستنتاج.

عدد اللاعبين:من خمسة إلى ستة أولاد.

قواعد اللعبة: اعرض أسماء الأشياء الواردة على القائمة أسماً أسماً، وعلى الولد الذى يرى شيئاً أو يعتقد أنه يعرف أين مكانه فى الغرفة أن يرفع إصبعه فيسأله قائد اللعب وإذا اكتشف الغرض فعلاً يسجل له خمس نقاط، وإذا أخطأ تسحب منه نقطة واحدة ويسأل قائد اللعب عندئذ الولد الثانى الذى رفع إصبعه فإذا كان جوابه صحيحاً تسجل له أربع نقاط، وإذا أخطأ تُسحب منه نقطتان الخ... إذا لم يكن الغرض فى الغرفة وعرف الأولاد



ذلك يجب أن يمتنعوا عن رفع الأصابع.

مدة اللعبة: ربع ساعة تقريباً.

رأيته أولاً

التحضير: تُكتب صفات لعدة أشياء أو لأشخاص موجودين فى الغرفة التى تدور فيها اللعبة.

فائدة اللعبة: تنمية قدرة الولد البصرية وقدرته على الملاحظة.

عدد اللاعبين: خمسة إلى ثمانية أولاد، تبعاً لمساحة الغرفة.

قواعد اللعبة: تُقرأ صفة من الصفات التى دوّنت على الورقة على مسمع الأولاد المجتمعين فى الغرفة. على أول من يعتقد أنه وجد الشخص أو الغرض المعنى بالوصف أن يصرخ قائلاً: «رأيته أولاً»، والولد الثانى يقول: «رأيته ثانياً»، والثالث يقول: «رأيته ثالثاً» وهكذا... بعدها يسأل قائد اللعب الأولاد وفقاً لتسلسل نداءاتهم. هناك عدّة أجوبة ممكنة مثال: إذا كان الوصف «مستطيل ناعم وطرى» فيمكن أن يكون السجادة أو المسند أو الشال. يسجل قائد اللعب نقاط الأولاد على ورقة. إذا أجاب الولد الأول جواباً صحيحاً تسجل له خمس نقاط والثانى أربع نقاط والثالث ثلاث نقاط والرابع نقطتان والخامس نقطة واحدة. ولكن على الأولاد ألا يجيبوا إجابات مماثلة.

مدة اللعبة: ربع ساعة تقريباً، إذا لا تجدد هذه اللعبة محاور الاهتمام.

أزرق... أبيض... أحمر

التحضير: قلم وورقة لكل ولد.

فائدة اللعبة: إنماء قدرة الولد البصرية وقوة الملاحظة عنده.

عدد اللاعبين: خمسة إلى ثمانية أولاد، وهذا وفقاً على مساحة الغرفة.

قواعد اللعبة: يرسم الولد ثلاثة أعمدة على الورقة. يكتب فى أعلى العمود الأول

أبيض وفى أعلى الثانى أزرق وفى أعلى الثالث أحمر. يُطلب منه أن يكتب داخل كل عمود خمسة أسماء لأغراض موجودة فى الغرفة على أن يكون لونها من لون عنوان الخانة التى وضعها فيها... يُعطى اللاعبون ثلاث دقائق لكتابة هذه اللوائح وعلى أحد اللاعبين قراءة لائحته على الآخرين، فإن تكررت الأشياء ذاتها على لائحتهم، عليهم جميعاً بمن فيهم القارئ شطبها. وبعد الانتهاء من هذه القراءة يقوم اللاعبون ممن بقيت على لوائحهم أسماء لم تشطب بمقارنة لوائحهم ليتمّ شطب الكلمات المشتركة فى مختلف اللوائح. وفى النهاية تحسب نقطة لكل كلمة باقية فى المسابقة. يتم عندئذ تغيير الألوان، مثلاً: أصفر... بنيّ... رمادي. ثم يعاد إطلاق اللعبة والرابح هو اللاعب الذى يجمع أكبر عدد من النقاط.

مدة اللعبة: خمس إلى ست دورات مدة كل منها ثلاث دقائق كفيلة باستنفاد الألوان والأشياء الموجودة فى الغرفة.

محو كل شئ والبدء من جديد

التحضير: اقتطع رسوماً بسيطة والصقها على خمس عشرة ورقة ثم رقم كل ورقة على القفا، ورقة كرافت كبيرة (ورق أسمر تصنع منه المغلفات) ودبابيس بيناز (مسامير مُثبتة).

فائدة اللعبة: تنمية قدرة الولد على الملاحظة.

عدد اللاعبين: أربعة إلى خمسة لاعبين.

قواعد اللعبة: تثبت بواسطة دبابيس البيناز الرسوم وفقاً لتسلسل الأرقام من ١ إلى ١٥ على الورقة، بعد ذلك أترك الأولاد يحدقون إلى توزيع الرسوم لمدة دقيقتين. ثم غير توزيع الأوراق بعدما يدير الأولاد ظهورهم للرسوم.

على كل ولد إعادة الترقيم على وجه ورقة الرسمة حسب الترتيب الأول كما يتذكره، وليستخدم كل ولد قلماً بلون مغاير تسهيلاً للتحقق من الهوية. قارن فيما بعد الترقيم الذى وضعه كل ولد بالترقيم الموجود على قفا الأوراق. أما الرابح فسيكون الولد الذى كان

ترقيمه أقرب ما يكون من الترقيم الأساسى.

مدة اللعبة: مدة اللعبة ذاتها مع مقارنة النتائج ربع ساعة تقريباً.

العبارة السحرية

التحضير: طاولة، عشرون غرضاً صغيراً.

فائدة اللعبة: تنمية حس الملاحظة لدى اللاعبين.

عدد اللاعبين: من لاعب إلى خمسة لاعبين.

قواعد اللعبة: فليحدق الأولاد باهتمام إلى الأغراض الموضوعة على الطاولة لمدة دقيقة أو دقيقتين. ثم فليديروا ظهورهم وليلفظوا العبارة السحرية «أبراكادبرا». فى أثناء لفظ الجملة السحرية يسحب غرض من الأغراض عن الطاولة. فى نهاية الجملة السحرية يعود الأولاد وينظرون إلى الطاولة وعندئذ عليهم اكتشاف الغرض الناقص. الولد الذى يجيب أولاً الإجابة الصحيحة يكون الرابح. بعد ذلك يعاد الغرض إلى مكانه وتكرر العملية من أربع إلى خمس مرات.

من يذهب إلى الصيد يخسر مكانة

التحضير: نفس أغراض اللعبة السابقة مع إضافة عشرة أغراض جديدة توضع فى صندوق كرتونى لحجبها عن الأولاد.

قواعد اللعبة: هذه اللعبة مطابقة للعبة السابقة ولكن الفرق أن كل غرض يتم سحبه يستبدل بغرض له القيمة ذاتها، الأمر الذى يضفى على اللعبة شيئًا من التعقيد.

مثال: دبوس لقط يستبدل بدبوس عادى، فنجان يستبدل بكأس، الخ...

مدة اللعبة: نظراً لقلة قابلية هذه اللعبة إلى التجديد لابد من الاختصار لئلا يصاب الأولاد بالملل، فلتكن المدة عشر دقائق أو خمس عشرة دقيقة.



المتر القياس

التحضير: سطَر خطاً على الأرض بالسكوتش إذا كنت داخل غرفة وبالطبشور أو الدهان إذا كنت فى الخارج، ثم أحضر عدة أغراض مختلفة عن بعضها بعضاً ومتر شريط (مازورة) ورقة ملونة طولها متر أيضاً.

فائدة اللعبة: مساعدة الولد على تقدير المسافات.

عدد اللاعبين: أربعة إلى خمسة لاعبين ليستطيعوا الوقوف على طول الخط.

قواعد اللعبة: ضَعْ الأغراض على مسافات متباينة من الخط المرسوم على الأرض، ثم قُصَّ من الورقة الملونة شريطاً طوله متر وعرضه خمسة سم وضع هذا الشريط موازياً للخط المرسوم على الأرض. بعد ذلك اسأل عن المسافة بين الأغراض والخط المرسوم على الأرض.

مثال: هل السلة على بعد ١,٥٠ متر أو مترين من الخط؟ يعتمد الولد فى تقديره للمسافة على البصر لأن من غير المسموح أن يلمس شيئاً.. وعندما يجيب، تقاس المسافة بواسطة المتر (المازورة) لكن المسافة لن تكون دقيقة كلياً، فإن كانت بين ١,٥٠م و١,٧٥م فالجواب الصحيح هو ١,٥٠ م وإذا كانت ما فوق ١,٧٥م فالجواب الصحيح هو متران.

كيلو غرام من الريش وكيلو غرام من الرصاص

التحضير: حوالى ثلاثين غرضاً على أن تكون الأغراض مختلفة الطول والحجم والوزن (صحن، كوب، فوط، بيضة، علبة كبريت، عود أسنان، طنجرة، تفاحة، إجاصة، برتقالة، كبة خيطان، مزهرية، دمية، غليون، علبة سجائر، قداحة، بكرة خيطان، كسارة جوز، فتاحة فلين، فتاحة علب، فوطة، منشفة، مملحة، كتاب، دفتر، قلم حبر، ممحاة، قمع، مصفاة) وميزان مطبخ.

فائدة اللعبة: وزن غرض ما طريقة من طرق الإحاطة به والتعرف إليه. وهذه اللعبة



تعتمد على المقارنة، فعلى الولد عندما يمرر إليه الغرض المشروع باكتشاف زنته عبر تقديره ذلك بواسطة يده.

عدد اللاعبين: من لاعبين إلى أربعة، تجنباً لتكرار استعمال الشئ فهذا قد يربك اللعب.

قواعد اللعبة: ضع الأغراض على الطاولة بجانب ميزان المطبخ ثم قم بوزن غرض ما وأعلن وزنه للأولاد ثم اطلب منهم إيجاد غرض آخر له الوزن ذاته. الرابح هو الولد الذى يجد غرضاً زنته أقرب ما تكون إلى زنة الغرض الأول.

مدة اللعبة: نصف ساعة كحد أقصى كى لا يتسبب اللعب بالإرهاق.

الصوت المرتفع والصوت المنخفض

التحضير: لفة شريط لاصق ملونة.

فائدة اللعبة: تنويع الصوت والتمييز بين المرتفع منه والمنخفض.

عدد اللاعبين: يلعب الأولاد فى هذه اللعبة زوجين زوجين، لذا لابد من عدد مزدوج (عشرة إلى اثنى عشر ولداً).

قواعد اللعبة: فليقف الزوجان الأولان. عصب عينى أحدهما بواسطة منديل أسود. يحاول اللاعب (غير معصوب العينين) توجيه زميله (المعصوب العينين) بواسطة صوته نحو دائرة مرسومة بواسطة الشريط اللاصق فى إحدى زوايا الغرفة. كلما ابتعد معصوب العينين عن الهدف، ارتفع صوت اللاعب المرشد وكلما اقترب منه أخفت المرشد صوته.

مدة اللعبة: دقيقتان لكل زوج تجنباً لإرهاق الأولاد. تكرر اللعبة مراراً بواسطة زوجين مختلفين.

النحل الصغير أثناء العمل

التحضير: لا شئ.

فائدة اللعبة: تقدير الكثافة الصوتية.



عدد اللاعبين: عشرة إلى اثنى عشرة ولداً.

قواعد اللعبة: أخرج أحد الأولاد من الغرفة وليختر الباقون أحد الأغراض فى الغرفة: كرسى، مزهرية، أو الهاتف... عندما يعود الولد عليه الكشف عن الغرض المقصود من خلال «طنين النحل». يدندّن الأولاد وهم جالسون فى زاوية الغرفة «بزز، بزز، بزز» بصوت يتصاعد ارتفاعه تدريجياً حين يقترب الولد من الغرض وينخفض تدريجياً كلما ابتعد وصولاً إلى نوع من التمتمة.

مدة اللعبة: عدم تجاوز لعب كل مشارك ثلاث دقائق تجنباً لإرهاق الولد. ولكن بالإمكان التكرار مع لاعب آخر.

الجرس الصغير الضائع فى المدينة

التحضير: جرس صغير وجهاز تسجيل.

فائدة اللعبة: إثارة انتباه الأولاد تجاه الأصوات.

عدد اللاعبين: لا يزيد عن خمسة أولاد، إذ من شأن العدد الكبير أن يزيد من الضجيج ويفسد مجريات اللعبة.

قواعد اللعبة: اقرع جرساً صغيراً عدة مرات أمام الأولاد لكى «يحفظوا» رنينه جيداً. ثم مرر شريط تسجيل حضرته سابقاً يتضمن تسجيلاً لمقاطع صوتية مثل: ضجيج مطبخ، مكنسة كهربائية، تليفزيون، أصوات أولاد يلعبون وضجيج شارع. وعليك أن تكون قد أضفت رنين الجرس إلى بعض المقاطع الصوتية ليكون على الأولاد رصد هذا الرنين من خلال هذه التركيبات الصوتية.

مدة اللعبة: يجب ألا تتجاوز مدة التسجيل عشر دقائق منعاً للتعب الناجم عن توتر السمع المطول، لذا يكتفى بتمرير عشر رنات للجرس بين المقاطع الصوتية.



وباء الرشح

التحضير: جهاز تسجيل.

فائدة اللعبة: التعرف إلى الأصوات من خلال النبرة؛ كما أن اللعبة مسلية ومريحة للأولاد.

عدد اللاعبين: أربعة إلى خمسة أولاد فى كل فريق.

قواعد اللعبة: قسم الأولاد إلى فريقين، ثم اجعل كل فريق فى غرفة مختلفة وسجل على آلة التسجيل أصوات الأولاد من الفريقين بعدما تطلب من الأولاد فى الفريق الأول الضغط على أنوفهم ومن الأولاد فى الفريق الثانى وضع منديل على الميكروفون ثم دعهم على سجيتهم وأتركهم يعبرون عما يريدون باللغة التى يألفون والاحتفاظ بنبراتهم مراعاة لعفويتهم. بعد الانتهاء من التسجيل للفريقين أجمعهم جميعاً فى مكان واحد لأن من شأن ذلك أيضاً تسلية الأطفال فى الكشف عن الأصوات فضلاً عن سماع أصواتهم بالذات. المطلوب من الفريق الثانى الكشف عن أصوات الفريق الأول والعكس بالعكس.

مدة اللعبة: دقيقة كلام لكل ولد. عدم تجاوز اللعبة مدة نصف ساعة تحاشياً للتوتر العصبى.

حارس الكنز

التحضير: منديل عنق وعلبة حذاء كرتونية محاطة بعقدة كبيرة.

فائدة اللعبة: شحذ سمع الحارس وتدريب اللاعبين الآخرين على السيطرة على حركاتهم.

عدد اللاعبين: ثمانية إلى عشرة لاعبين.

قواعد اللعبة: شكل من الأولاد دائرة قطرها متران تقريباً، ثم اختر ولداً ليجلس متربعاً فى وسط الدائرة (هو حارس الكنز) وليجلس الأولاد الآخرين أيضاً. بعد ذلك، ضع أمام الولد علبة الحذاء على أن تكون بعيدة عنه مسافة ثلاثين سم ثم عصب عينى الولد حارس الكنز وعين ولداً آخر بواسطة إشارة للقيام بدور السارق ومحاولة الاستيلاء على الكنز من دون إحداث أى ضجيج. فإن رصد الحارس أية ضجة عليه الإشارة بإصبعه



بالاتجاه الذى يبدو له صحيحاً وأن يصرخ «سارق». إذا كشف عن السارق فعلاً، يعود إلى مكانه ويعين سارق آخر وإن بلغ السارق الكنز يحتفظ به ويحل الحارس مكانه.

مدة اللعبة: تدور اللعبة بهدوء وتركيز لذا لا ضرورة لتحديد المدة. أما وقت انتهائها فيقع على عاتق قائد اللعبة بعد التشاور مع المشاركين.

طبل الغابة

التحضير: اصنع بعض «الأدوات الموسيقية»: قطعة من ورق الحرير مشدودة على علبة حذاء بواسطة شريط لاصق، يتم الضرب على الورقة بلطف بواسطة مقرعة خشبية (عود صغير قطر ١سم). ورقة حرير موضوعة على أسنان مشط (يمكن أن تدندن لحناً وفمك مطبق على أسنان المشط)... أصوات أخرى، منها صوت الملعقة الصغيرة أثناء تحريك الكوب، قلم الحبر الناشف المفرغ عندما نصفر فيه وقرع الملعقة على زجاجتين مملوءتين ماءاً على مستويين مختلفين، أو ملعقتين صغيرتين بمثابة صناجات..

عدد اللاعبين: لاعب لكل آلة موسيقية.

فائدة اللعبة: التمرس البسيط على الموسيقى. ويفترض بالأصوات الصادرة عن الآلات أن تذكر بأنغام معروفة. أشرح للأولاد أن الموسيقى تسعى أحياناً للتعبير عن صوت معتاد: طيران الطنانة (نوع من ذكر النحل)، العاصفة، المطر...

قواعد اللعبة: إثارة نقاش مع الأولاد حول تطابق الأنغام مع بعض الأصوات المعروفة وإعطائها عنواناً، مثل: حيوانات الغابة، ضجيج المدينة، أصوات الأصدقاء، ضجيج المدينة، أصوات الأصدقاء، ضجيج الصغار.

مثال: حيوانات الأدغال: قد تذكر علبة الحذاء بمشية الفيل الثقيلة وبضجته المخنوقة والمنخفضة، وقد يذكر صراخ المشط الأجش بزئير الأسد، وقد تعكس صدمة الملعقة الحادة على الزجاج زقزقة عصفور الجنة، وقد يذكر صفير قلم البيك بصفير الأفعى، وفارق النغم بين الزجاجة الملأى والزجاجة شبه الملأى يشبه عدو الغزالة، والصوت الحاد المتكرر الذى



يحدثه اصطدام الملاعق يمثل الببغاء.

ابتكر قصة تستوعب هذه الحيوانات المختلفة، وتوقف قليلاً قبل لفظ أسماء الحيوانات لتمكين الولد المكلف من إحداث الأصوات، فالقصة تتضمن إذا أصواتاً: «ضاع الصياد فى الغابة وكان مرعوباً. ولم تكن بندقيته تكفى لطمأنته علماً أن كل شئ من حوله بدا هادئاً ومرحاً وسط أناشيد العصافير.. تعرف إلى صوت... (عصفور الجنة) وكذلك إلى رنة... (الببغاء). ثم فجأة شلت حركته فقد سمع صوت حيوان هارب، لقد رأى فى حقيقة الأمر... (غزالة) تهرب أمامه وذلك نذير شؤوم: فلربما هربت بسبب اقتراب حيوان مفترس.. (الأسد) ربما. وسرعان ما تناهى إلى سمعه صوت خطوات ثقيلة موزونة، إنه حيوان ضخم على الأرجح (أو ربما قطيع) نعم... إنه قطيع... (أفيال) كان لا بد من الهروب! أوشك أن يتسلق شجرة حين سمع فحيحاً من غصن عال.. يا للهول!... (ثعبان)... فولى هارباً متوغلاً فى أعماق الغابة...».

مدة اللعبة: صنع الأدوات والمناقشة بشأن ما توحى به وابتكار القصة، أمور على قدر من التنوع بحيث تكفل أن تجذب انتباه الأولاد مدة ساعة ونصف إلى ساعتين.

فصل القمح عن الزوان

التحضير: ضع فى قصعة خليطاً من العدس والأرز وحبات البن ومنديلاً.

فائدة اللعبة: تمرين حس اللمس.

عدد اللاعبين: خمسة إلى ستة لاعبين.

قواعد اللعبة: عصب عينى اللاعب الأول ثم أفرغ محتوى القصعة على الطاولة واطلب من الولد فصل الحبوب بحسب أصنافها وجمعها فى ثلاث كومات. عليك تحديد الوقت. أما الرابح فهو الذى كان أسرع من غيره فى فصل القمح عن الزوان.

كيس العجائب

التحضير: ضع حوالى خمسة عشر غرضاً مختلفة الأحجام والأشكال فى كيس من نسيج



الكتان، فهذا النوع من الأكياس يسهل تحديد هويتها بعض الشئ: (شوكة، طنجرة، كتاب، دمية، مرشة، سيارة صغيرة، بكرة خيطان...)، وورقة وقلم لكل لاعب.

فائدة اللعبة: اكتشاف هوية الأغراض من خلال تقاطيعها وأحجامها.

عدد اللاعبين: بين ثمانية وعشرة لاعبين.

قواعد اللعبة: اذكر عدد الأشياء التى وضعت فى الكيس، ثم أعط ثلاث دقائق لكل لاعب ليتحسس الكيس وليحاول اكتشاف هوية الأشياء. بعد انتهاء الدقائق الثلاث، سلم الكيس للاعب التالى، فى هذا الوقت يكتب اللاعب الأول قائمته على الورقة المعطاة له.

مدة اللعبة: ثلاثون دقيقة، بمعدل ثلاث دقائق لكل لاعب.

ويمكن تمديدها إلى خمس وأربعين دقيقة إذا حسبنا قراءة اللوائح.

تلمس الأشياء

التحضير: ورقة وقلم ومنديل لكل لاعب وعشرون غرضاً بعضها متشابه مثل: فرشاة الثياب، وفرشاة الشعر، كأس وإناء مربى فارغ، عود الثباب وعود الأسنان وأشياء أخرى مختلفة كل الاختلاف مثل طنجرة وبيضة، قصعة أو كتاب.

فائدة اللعبة: التعرف على الأغراض بواسطة اللمس.

عدد اللاعبين: من ثماينة إلى عشرة لاعبين.

قواعد اللعبة: أجلس الأولاد على الأرض جنباً إلى جنب، ثم ضع بقرب كل واحد ورقة وقلما ثم عصب عيونهم. سلم الولد الأول الغرض الأول الذى سيمرره إلى جاره بعدما، يكون قلبه وهكذا ثم يعطى الولد الأول غرضاً آخر فوراً متجنبين بذلك الوقت الميت بين الغرض والغرض. بعدما يتلمس الأولاد كافة الأغراض تنزع المناديل عن عيونهم ليقوم كل ولد بتدوين الأغراض ويستحسن إتمام ذلك وفقاً لترتيب تمريرها.

مدة اللعبة: عشرون دقيقة، وبالإمكان تكرير هذه اللعبة مرتين أو ثلاثاً مستخدمين



أغراضاً مختلفة. ولكن يفترض الانتباه إلى أن تعصيب العيون لفترات طويلة قد يتعب الأولاد.

لعبة إخفاء البقع

التحضير: قماش رقيق بعض الشئ على ألا يكون قابلاً للامتصاص (مخمل أو صوف) حتى يتيح للبقع البقاء على السطح أطول ما أمكن. مواد تسبب بقعاً: غواش، ما يونيز، بطاطا مهروسة، مربى، شمع... من شأن هذه المواد إحداث بقع مختلفة الكثافة.

فائدة اللعبة: الكشف عن كثافة الأشياء المختلفة بواسطة اللمس.

عدد اللاعبين: من اثنين إلى ثلاثة لاعبين لكل دورة تلطيخ.

قواعد اللعبة: وزع بقع المواد المختلفة على القماش فى الوقت الذى يكون فيه ثلاثة لاعبين خارج الغرفة، بعد ذلك ادخل كل ولد منهم معصوب العينين وأوصله إلى الطاولة ليحاول الكشف عن هوية البقع بواسطة أطراف أصابعه. أعمد إلى مطابقة الأجوبة المدونة تباعاً مع الواقع. الرابح هو من يجمع أكبر عدد من الأجوبة الصحيحة. بما أن قطعة القماش تكون قد تشربت البقع بعد مرور اللاعبين الثلاثة، لابد من تغيير قطعة القماش والبقع واللاعبين قبل معاودة الكرة.

مدة اللعبة: يعطى كل لاعب ثلاث دقائق لمعرفة طبيعة البقع. ولكن إذا ما أخذنا بعين الاعتبار الضحكات الحماسية الناتجة عن لعب اللاعبين الثلاثة، قد تطول المدة حوالى ربع ساعة.

الرسائـل

التحضير: عدة أوراق ودبوس.

فائدة اللعبة: تتيح اللعبة الفرصة للأولاد لتمرين حس اللمس لديهم، فبواسطة أطراف أصابعهم سيقرأون الكلمات المنقطة على الورقة.

عدد اللاعبين: عشرة إلى اثنى عشر ولداً.

قواعد اللعبة: فليشكل الأولاد دائرة ويقف أحدهم فى وسط الدائرة وهو معصب

العينين.. بعد قليل سيتلقى هذا الولد من رفاقه رسالة منقطة، وهى رسالة ينقطها الأولاد بواسطة الدبوس فى الورقة. على الولد تنفيذ الأمر المعطى له من رفاقه على الورقة المنقطة.

مثال: «اذهب لإحضار فاديا»، «اقتد عمر إلى عصام»، «سلم رسالتك إلى أحمد» الخ... المطلوب من الولد المعصب العينين التعرف إلى رفاقه بواسطة اللمس أيضاً، والتعرف إلى ملامح وجوههم وإلى شكل ملابسهم والكشف عن هويتهم من خلال قصة شعرهم.. حين يجد اللاعب من الولد المقصود فى الرسالة يخلى مكانه له فيسلمه قائد اللعب رسالة أخرى.

مدة اللعبة: من المؤلم للأولاد بقاؤهم معصوبى العينين مدة تتجاوز الثلاث دقائق.

سكر زائد

التحضير: خمسة أكواب من اللبن الرائب (الزبادى)، سكر ناعم مقدار خمس ملاعق صغيرة.

فائدة اللعبة: التعرف إلى طعم الأشياء.

عدد اللاعبين: أربعة إلى خمسة لاعبين ليتاح لكل منهم تذوق اللبن.

قواعد اللعبة: ضع أكواب اللبن على الطاولة واسكب نصف ملعقة سكر فى الأول وملعقة فى الثانى وملعقة ونصف فى الثالث وملعقتين فى الرابع وثلاث ملاعق فى الخامس، ثم ضع علامات تميز كل كوب عن الآخر بواسطة قلم لباد (Feutre) سهيلاً لإيجاد الترتيب المتدرج، ثم هذا الترتيب بالطبع قبل إدخال اللاعبين إلى الغرفة. على الأولاد تذوق الأكواب كوباً كوباً وتصنيفها بدءاً من الأقل حلاوة وصولاً إلى الأشد حلاوة. ثم طابق تصنيف كل ولد مع التصنيف الأول. الرابح هو من اقتربت لائحته أكثر ما يكون من اللائحة الأساسية.

مدة اللعبة: يجب ألا تتجاوز مدة القيام بالتذوق وإعداد اللوائح ومطابقتها أكثر من النصف ساعة.

حديقة الروائح

التحضير: غلافات (ظروف) صغيرة مملوءة بكل النباتات أو التوابل العطرة المتوفرة فى

المنزل: غار، ثوم، بصل، خزامى، نعناع، كاكاو، بن، قطع قطن صغيرة مبللة بزيت الزيتون، ماء الكولونيا، خل... تحضر المغلفات أزواجاً، فى سلة صغيرة الحجم.

فائدة اللعبة: تحديد هوية الروائح المعتادة يومياً.

عدد اللاعبين: لاعب لكل غلاف (ظرف).

قواعد اللعبة: قسم الأولاد إلى مجموعتين وسلم لكل لاعب فى المجموعة الأولى غلافاً عطراً ثم ضع المجموعة الثانية من الغلافات فى السلة واجعل كل ولد من المجموعة الثانية يختار غلافاً من داخل السلة. على أولاد المجموعتين أن يتجمعوا وفقاً لتعرفهم إلى الرائحة المشابهة فى غلاف كل منهم.

مدة اللعبة: عشر دقائق على الأكثر لئلا تتسبب الروائح بالدوار.

التسابق إلى الكنز

التحضير: تعليمات موجزة تحيل اللاعب من لائحة إلى أخرى وغلافات صغيرة تحتوى على نباتات عطرة (أو قطع قطن معطرة) فى هذه الغلافات ستوضع بعض التعليمات.

فائدة اللعبة: التمييز بين مختلف الروائح.

عدد اللاعبين: ولد واحد.

قواعد اللعبة: ضع الغلافات على الطاولة، وأعط الولد أول توجيه.

مثال: «ستعطيك الوردة الإشارة الأولى». يعمد الولد إلى البحث عن الغلاف (الظرف) الذى رائحته رائحة الورد. وعندما سيجده سيجد فيه إشارة أخرى: «لدى النعناع معلومة مهمة». فى الغلاف الذى تلفح منه رائحة النعناع سيجد الولد إشارة ثالثة: «فى تفل القهوة أشياء كثيرة تقرأها» سيجد فى الغلاف الذى تلفح منه رائحة البن المعلومة التالية: «ولدى الصعتر أيضاً أشياء يقولها لك»، ثم «قال لى الخل إن لديه معلومة مهمة جداً» وفى الغلاف الذى تلفح منه رائحة الخل سيجد: «الكاكاو يخفى الكنز». فى نهاية المطاف سيجد اللاعب

مفاجأة صغيرة (فلتكن هذه المفاجأة هدية أو شيئاً يحبها).

مدة اللعبة: تقترح هذه اللعبة على ولد منزو أصابه الملل. دعه يحيط بالروائح على هواه ثم اشرح له كيفية استعمال هذه التوابل فى المطبخ كلما أنجز اكتشافاً.

اتبع الرائحة

التحضير: كيس من قماش مملوء بحب الخزامى (اللافاند) أو أى نبته ذات رائحة نفاذة وحبة ملبس مغلفة بورقة ألومينيوم لتحميها من الرائحة مخبأة بعناية وسط الحبوب.

فائدة اللعبة: تمرين حاسة الشم.

عدد اللاعبين: لا يزيد عن ٣ إلى ٤ أولاد فى الغرفة.

قواعد اللعبة: اخف الكيس الطيب الرائحة فى الغرفة. أدخل الأولاد الذين سيكون عليهم اكتشاف مكانه من خلال رائحته المنتشرة فى الغرفة. يمكن تكرار اللعبة مرتين إلى ثلاث مستعملين حبة ملبس جديدة. ولكن إن تكررت اللعبة أكثر من ثلاث مرات ستعبق الغرفة برائحة الخزامى وسيصبح إيجاد الكيس أمراً صعباً.

مدة اللعبة: ثلاث دقائق لكل كيس مخبأ.

الألعاب الترفيهية (ألعاب الراحة)

من شأن بعض هذه الألعاب تحريك أجساد الأولاد، إلا أنها مخصصة لحثهم على اللعب ضمن فريق واحد. ومن ناحية أخرى توفر لهم هذه الألعاب أساليب «المغامرين» و«الأندية» العزيزة على قلوب الأولاد الذين تتراوح أعمارهم ما بين الثامنة والثانية عشرة: الحبر السرى، الرسائل المرمزة، لغة الخبراء... هذا العمر الذى يعشق فيه الأولاد المغامرات البوليسية والعملاء السريين.

كرة البطاطا

التحضير: ارسم خطين متوازيين على الأرض يبعد الواحد عن الآخر ثلاثة أمتار، ثم



جز بواسطة السكين دائرة فى قلب حبة بطاطا كبيرة لتدخل فيها خيطاً وعليك أن تعقده على أن تترك من الخيط ما يصل طوله إلى ستين سم تقريباً والمطلوب أيضاً خيط آخر طوله خمسون سم وحبة بطاطا أخرى كبيرة.

فائدة اللعبة: لعبة مريحة تحرك جزءاً من الجسم غير مألوف بالنسبة للأولاد: الخاصرتين.

عدد اللاعبين: خمسة إلى ستة لاعبين.

قواعد اللعبة: اربط الخيط الذى يبلغ طوله (٥٠سم) حول خصر اللاعب الأول، ثم اربط الخيط الذى يحمل حبة البطاطا فى الجهة الخلفية من الخيط المربوط حول الخصر بحيث تتدلى حبة البطاطا على مستوى منتصف ربلة ساق اللاعب. وضع حبة البطاطا الثانية على أحد الخطين المرسومين على الأرض (خط الانطلاق) ثم اطلب من الولد الوقوف خلف الحبة الموضوعة على الأرض.. على الولد دفع هذه الحبة حتى تبلغ الخط الآخر (خط الهدف) بواسطة حبة البطاطا المتدلية من خلفه. وليتمكن من ذلك عليه أن يقرفص قليلاً وأن يحرك حبة البطاطا عن طريق تحريك خاصرته تحريكاً متقطعاً. حدد الوقت بدقيقة أو دقيقتين فإن بلغ الولد خط الهدف قبل انقضاء الوقت المحدد له عليه العودة سريعاً إلى خط الانطلاق مع حبة البطاطا التى وصلت إلى الهدف لتسجيل هدف آخر. يعلن رابحاً من قام بتسجيل أكبر عدد من الأهداف.

مدة اللعبة: محددة بمدة قصيرة لأن وضعية الجسم غير مريحة، وإعطاء دقيقتين كحد أقصى لكل لاعب لتسجيل الأهداف.

البلاطات الصغيرة

التحضير: ارسم خطين متوازيين على الأرض يبعد الواحد عن الآخر أربعة أمتار تقريباً، واحضر أربع علب سردين فارغة ونظيفة.

فائدة اللعبة: هى لعبة تتم بواسطة فريق وفى الوقت ذاته تمرين على التوازن.

عدد اللاعبين: أربعة أولاد كحد أقصى فى كل فريق ويجب ألا يتجاوز عدد الفرق الأربعة.



قواعد اللعبة: شكل الفرق ثم عين بواسطة القرعة الفريقين الأولين وضع لاعباً من كل فريق على خط الانطلاق بعد أن تسلم كل منهما علبتى سردين. على اللاعبين بلوغ الخط المقابل والعودة إلى خط الانطلاق متنقلين على علب السردين بالطريقة التالية: طرح العلبتين أرضاً ثم وضع رجل على كل علبة، بعد ذلك رفع الرجل وتحريك العلبة أى وضعها أبعد قليلاً (من دون وضع الرجل المرفوعة على الأرض) ثم وضع الرجل المرفوعة عليها، ثم استرجاع العلبة الثانية ودفعها إلى الأمام. التقدم على هذا المنوال حتى بلوغ الخط والعودة. إن وضع اللاعب رجله على الأرض، يتحتم عليه العودة إلى خط الانطلاق إذا كان ذاهباً، أو إلى الخط المقابل إذا كان عائداً. عندما ينجز اللاعب الأول دورة الذهاب والإياب، يؤذن للاعب الثانى بالانطلاق. ويكون الرابح حليف الفريق الذى يسبق آخر لاعب فيه لبلوغ خط الوصول. يتبع ذلك وقوف الفريقين الآخرين على خط الانطلاق، وعلى الرابح منهما مواجهة الفريق الرابح فى الدورة السابقة.

مدة اللعبة: عشر دقائق لكل دورة، أى ما مجموعة ثلاثون دقيقة.

نقل الماء

التحضير: حبل طوله أربعة أمتار، خمس أقداح بلاستيكية عليها علامة، كأس كبيرة للعيارات (يستخدم عادة فى المطبخ للقياس)، مسار ملىء بالعوائق مرسوم فى الحديقة.

مثال: المرور تحت الطاولة، الدوران حول قطعة من أثاث الحديقة، التعرض بين زجاجات بلاستيكية مملوءة بالحصى، الانتقال من طرف مقعد إلى الطرف الآخر منفرج الساقين (مفرشخاً)، الزحف تحت حبل ممدود يرتفع ستين سم عن سطح الأرض، تجاوز جذوع أشجار.

عدد اللاعبين: خمسة لاعبين لكل فريق، على ألا يتجاوز عدد اللاعبين العشرين لاعباً (أى أربع فرق).

فائدة اللعبة: اللعب ضمن فريق والسيطرة على حركات الجسم.



قواعد اللعبة: املأ الأقداح بالماء وصولاً إلى العلامات. اختر الفرق بواسطة القرعة ثم اربط أعضاء الفريق بالحبل على أن تترك مسافة موحدة بين اللاعبين، بعد ذلك أطلب من الفريق الأول اجتياز المسار المحفوف بالعوائق وعلى كل ولد فى الفريق أن يمسك بقدحه. بعد اجتياز المسافة يفرغ كل من ربط بالحبل كأسه فى الكأس الكبيرة (المعيار). سجل الحجم الإجمالى للمياه قبل قذفها من الكأس الكبيرة. بعد ذلك اربط الفرق الأخرى بالطريقة عينها ولينقلوا المياه بالشروط نفسها. الفريق الفائز هو من نقل أكبر كمية من المياه إلى الكأس المعيار. وقبل الانطلاق باللعبة لابد من التوضيح للأولاد أن خسارة المياه تقل كلما كانت حركاتهم لينة ومرنة ومنتظمة.

مدة اللعبة: يجب ألا تتجاوز مدة قطع المسار خمس دقائق لكل فريق لئلا ينفد صبر الفرق الأخرى.

الفأرة المزمجرة

التحضير: لا شئ.

فائدة اللعبة: لعبة شبيهة بلعبة التخبئة، مريحة وتهذب السمع.

عدد اللاعبين: أربعة إلى خمسة أولاد.

قواعد اللعبة: اختر ولداً من بين الأولاد ليقوم بدور القط واجعل الأولاد الباقين يمثلون دور الفئران. عندما يكون القط غافلاً عنهم (أى لا ينظر إليهم) تقوم الفئران بالاختباء فى المنزل أو الشقة، فى خلال دقيقتين، تعمد بعدها كل فأرة مختبئة إلى العد حتى العشرين وإصدار «زمجرة» خفيفة. ثم تعد كل فأرة من جديد حتى العشرين وبعدها تصدر زمجرة أخرى.. سيكون على القط الاهتداء إلى مخابئ الفئران عبر الأصوات الصادرة ولكنه سيمنح مدة خمس دقائق فقط ليعثر على الفئران، وعندما يجد آخر فأرة ستحل هذه الفأرة محله فى لعب دور القط.

مدة اللعبة: سبع إلى عشر دقائق لكل جولة، غير أنه بالإمكان تكرارها من خمس إلى ست مرات.



الغميضة (الاستغماية)

التحضير: منديل غامق اللون، صفائح كرتونية كبيرة.

فائدة اللعبة: إنماء الحركة الانعكاسية وحس الملاحظة.

عدد اللاعبين: خمسة عشر لاعباً كحد أقصى.

قواعد اللعبة: حدد ساحة اللعبة بصفائح كرتونية ثم اختر ولداً وعصب عينيه. على الأولاد الآخرين التجول فى المنطقة المتحددة بالكرتون. على اللاعب الإمساك بكل ولد يمر أمامه ثم الكشف عن هويته بتمرير يديه على وجهة وثيابه. إن عرف من هو تبادل اللاعبين أماكنهم وهكذا دواليك.

مدة اللعبة: كل ولد يطمح إلى القيام بدور التفتيش إلا إذا حل التعب على الجميع (الأمر الذى يسهل على قائد اللعب تحديده).

إلا أنه يفترض مساعدة الولد إن تأخر بعض الشئ فى كشف هوية زميله، لان الأولاد لا يحتملون تعصيب العينين فترة تتجاوز المعقول. قد يدب الذعر فى نفوسهم إذا تجاوزت المدة الدقيقتين أو الثلاث دقائق.

ساتر الصوت

التحضير: إحضار كافة الأشياء التى تولد الصوت داخل المنزل: مسجلة، وكمان، حاك كهربائى، منه..

فائدة اللعبة: لعبة مسلية، فيها يطلب من اللاعبين اكتشاف الأشياء بالسمع.

عدد اللاعبين: بين ستة وثمانية لاعبين.

قواعد اللعبة: يعثر الأشياء التى تصدر الأصوات وأخفها فى مختلف غرف الشقة أو المنزل وهى شغالة (دائرة)، اضبط الأصوات إلى أدنى مستوى واخفض تكتكة المنبة إذا كان هذا الأخير صاخباً وذلك بلفة بمنشفة لئلا تكون اللعبة بالغة السهولة. أطلق اللاعبين فى المنزل



واطلب إليهم وضع قائمة بالأماكن التى يعتقدون أنهم رصدوا فيها الأصوات والحضور للإبلاغ عنها بعدما يتأكدون من ذلك. ليس المطلوب من اللاعبين البحث عن الأشياء فحسب، بل عليهم أيضاً أن يكونوا على قدر كاف من السيطرة على الذات لئلا يصدروا إشارات قد يستفيد منها الآخرون. الفوز من نصيب من يعطى أولاً اللائحة الصحيحة.

مدة اللعبة: احصر اللعبة فى مدة لا تتجاوز العشر دقائق وهذا كاف كلياً.

المومياء

التحضير: ثلاث أو أربع لفائف من ورق التواليت «لكل مومياء».

فائدة اللعبة: لعبة مسلية لا هدف لها سوى الترفيه عن الأولاد، ومع ذلك فيها تمرين لإنماء مهاراتهم.

عدد اللاعبين: بين أربعة إلى ستة أزواج من الأولاد.

قواعد اللعبة: قسم الأولاد زوجين زوجين ثم سلم أحد اللاعبين أربع لفائف من ورق التواليت. واطلب من اللاعب الآخر الوقوف مسبل الذراعين على طول الجسم. بعد إشارتك يعمد الأولاد إلى لف الورق حول الأولاد «المومياءات». المطلوب إنجاز العملية بصورة متقنة بحيث لا تبرز من الولد شيئاً، لا بشرته ولا ثيابه. الفوز حليف من يكون السباق فى إنهاء مومياءه.

مدة اللعبة: لئلا تطول مدة اللعبة كثيراً يعطى الأولاد خمس دقائق لإنجاز مهمتهم. مع انتهاء الوقت المحدد يعلن عن فوز الزوج الذى تكون مومياؤه أكثر اكتمالاً. بالإمكان تجديد اللعبة بواسطة أزواج آخرين وتنظيم مباراة أخيرة يتنافس فيها الرابحون فى المرحلة النهائية.

لكل حذاؤه

التحضير: كيس نفايات كبير فارغ.

فائدة اللعبة: تنمية حس الملاحظة عند الولد وحثه على التعرف إلى الآخر.



عدد اللاعبين: من عشرة إلى عشرين ولداً.

قواعد اللعبة: اطلب إلى الأولاد نزع أحذيتهم ووضعها داخل الكيس. ثم اطلب من اللاعب الأول أن يخرج أحد الأحذية من الكيس ليحدد هوية صاحبه. فإن جاء اختياره صائباً يعود فيلعب ثانية، وإن لم يصب يحل محله اللاعب صاحب الحذاء موضوع الخطأ. لا تتضمن اللعبة رابحاً أو خاسراً وإنما الهدف منها المتعة فقط.

مدة اللعبة: كلما كان عدد الأولاد كبيراً كلما طالت اللعبة.

بين السماء والأرض

التحضير: ارسم حجلة على شكل طائرة بواسطة قطعة طبشور على الأرض (انظر الرسم المرافق). علبة صغيرة معدنية (علبة سكاكر سوس مثلاً).

فائدة اللعبة: لعبة ترفيهية من الدرجة الأولى يقفز فيها الأولاد ويدورون حول أنفسهم، وبالمقابل يتمرسون على تقدير المسافات.

عدد اللاعبين: أربعة إلى ستة لاعبين كحد أقصى لئلا ينتظر الولد دوره مدة طويلة ويستحسن رسم أكثر من حجلة إن كثر عدد اللاعبين.

قواعد اللعبة: يأخذ اللاعب مكاناً ضمن نصف الدائرة المسماة «أرض» ثم يقرفص لدحرجة العلبة على الأرض حتى تبلغ الخانة رقم واحد. وبعد ذلك يقفز على رجل واحدة على أن تكون الرجل اليمنى للجانب الأيمن واليسرى للأيسر حتى يبلغ الخانة الثانية ثم الثالثة. هنا تنفرج ساقا اللاعب واحدة فى الخانة الرابعة والأخرى فى الخانة الخامسة، ثم يتابع على رجل واحدة فى الخانة السادسة وهنا تنفرج ساقاً اللاعب فى الخانتين السابعة والثامنة ويقفز مستديراً عاكساً رجليه على الخانتين. يتابع السير بالاتجاه المعاكس وصولاً إلى الخانة الثانية وهناك ينحنى وهو على رجل واحدة لاسترجاع العلبة ثم يعود إلى «الأرض» وهو ممسك بالعلبة. فإن تمت الرحلة من دون خطأ (أى من غير المس بالخطوط المرسومة بالقدم) ترمى العلبة فى الخانة الثانية وتتابع الرحلة قفزاً فوق هذه الخانة. يتقدم اللاعب من خانة إلى أخرى ما دام لا يرتكب خطأ

المساس بالحدود المرسومة. فور ارتكابه خطأ ما يخلى مكانه للاعب التالى.

بعد اجتياز الخانات الثمانية يتم التمركز فى «السماء» وتعاد الانطلاقة وفقاً للاتجاه المعاكس: ٨، ٧، ٦، ٥، ٤، ٣، ٢، ١ حتى يعود اللاعب ويقف على «الأرض» موجهاً ظهره باتجاه الحجلة فارجاً (مفرشخاً) ساقية ثم ينحنى ويدحرج العلبة بين ساقيه فتصبح الخانة المصابة خانته الخاصة. يشطب كل مالك خانته الجديدة ويسجل عليها الأحرف الأولى من اسمه ويسمح له أثناء اللعب بالتوقف فيها على هواه. وأما اللاعبون الآخرون فعلى عكس ذلك لا يسمح لهم بوضع أرجلهم فيها أو برمى العلبة فيها. تزداد اللعبة مرحاً كلما قل عدد الخانات المتاحة للعب. بالإمكان تحديد اللعبة بالقفز حجلاً (أى على رجل واحدة) أو على الرجل اليسرى (وبالعكس بالنسبة للاعب الأيسر) أو القفز على رجلين مجموعتين أو خلفياً أو بعينين معصوبتين.

مدة اللعبة: لعبة من شأنها تنشيط الساقين، يمكن إطالة مدتها بعض الشئ ما دام الأولاد يجدون فيها متعة وتسلية.

الدرب المسحور

التحضير: مجال واسع، تشكيل درب مزروعة بالعوائق مستخدمين قنانى بلاستيكية مملوءة بالرمل، منديل.

فائدة اللعبة: تمرين رهافة السمع لدى اللاعب.

عدد اللاعبين: خمسة عشر لاعباً كجد أدنى (خمسة لاعبين فى كل فريق) وفى كل الأحوال مضاعف العدد خمسة.

قواعد اللعبة: شكل فريقاً من خمسة أولاد. وفى كل فريق عصب عينى ولد من الخمسة أما الأربعة الباقون فاجعلهم يقفون على خط فى مطلع الدرب. بعد ذلك يختار كل واحد أغنية تختلف عن الأخرى. ثم يتم الاتفاق مع اللاعب الأعمى على أن كل أغنية ترمز إلى اتجاه، مثلاً أغنية تشير إلى الجهة اليسرى، وأخرى إلى اليمنى، ثم إلى الإمام والخلف... بعدها يبدأ اللاعب المعصوب العينين سيره رويداً رويداً، تاركاً لرفاقه أمر توجيهه. لدى انطلاق

اللعبة يحصل كل فريق على مئة نقطة. تحسن من هذا المجموع عشر نقاط لدى وقوع كل قنينة. وفى نهاية الدرب تجمع النقاط المتبقية فيكون الفوز للفريق الذى احتفظ بأعلى رقم.

مدة اللعبة: يمكن إطالة اللعبة شرط مراقبة اللاعبين وهم معصوبو العيون ومساعدتهم لئلا يصيبهم الإرباك. مع عدم تجاوز فترة تعصيب العيون أكثر من ثلاث إلى أربع دقائق.

الأبجدية المرقمة

التحضير: تحرير بعض الرسائل المرقمة، ورقة وقلم لكل لاعب.

عدد اللاعبين: غير محدد.

فائدة اللعبة: لا جدوى تربوية حقيقية من هذه اللعبة، غير أن الأولاد يستمتعون بهذه اللعبة المرمزة التى تتيح لهم الاعتقاد بأنهم يمسكون بسر، خاصة بعدما يستوعبون طريقة اللعبة.

قواعد اللعبة: كتابة أحرف الأبجدية فى أعلى الورقة المسلمة للأولاد، وتحت الأحرف كتابة الأرقام من ١ إلى ٢٩، وبالتالى فالألف (أ) =١ والباء (ب) = ٢ والتاء (ت) = ٣ الخ...أى:

أ	ب	ت	ث	ج	ح	خ	د	ذ	ر
١	٢	٣	٤	٥	٦	٧	٨	٩	١٠
ز	س	ش	ص	ض	ط	ظ	ع	غ	ف
١١	١٢	١٣	١٤	١٥	١٦	١٧	١٨	١٩	٢٠
ق	ك	ل	م	ن	هـ	و	ى		
٢١	٢٢	٢٣	٢٤	٢٥	٢٦	٢٧	٢٨		

وإعطاء الرسائل المرقمة للأولاد وتحديد وقت للتفكير.

مثال:

أكل حمار أزهار أحمد.



الجواب بالأرقام: (١-٢٢-٢٣-٦-٢٤-١-١٠-١-١١-٢٦-١-١٠-١-٦-٢٤-٨).

مدة اللعبة: يترك لقائد اللعب تقدير متى تظهر على الأولاد علامات التعب.

الأبجدية المقلوبة

التحضير: تحرير بعض الرسائل، ورقة كبيرة إضافة إلى ورقة خاصة وقلم لكل لاعب.

عدد اللاعبين: غير محدد.

فائدة اللعبة: عملية فك الرموز مثيرة للأولاد الذين يقومون بذلك مع رفاقهم.

قواعد اللعبة: كتابة الأحرف الأبجدية بالترتيب الصحيح ثم كتابة الأبجدية بالترتيب المعكوس فنحصل على ما يلي: الألف تصبح ياء، الباء لا، والثاء واواً، والجيم نون، الخ...

هكذا:

ى	و	هـ	ن	م	ل	ك	ق	ف	
أ	ب	ت	ث	ج	ح	خ	د	ذ	
غ	ع	ظ	ط	ض	ص	ش	س	ز	ر
ر	ز	س	ش	ص	ض	ط	ظ	ع	غ
ذ	د	خ	ح	ج	ث	ت	ب	أ	
ف	ق	ك	ل	م	ن	هـ	و	ى	

مثـال:

أكل حمار أزهار أحمد: ي خ ح ل ج ي غ ي ع ت ي غ ي ل ج ق

عينا لارا زرقاوان: ز أ ث أ ح أ غ ي ع غ د ي ب ا ث.

مدة اللعبة: إمهال الأولاد بين العشرين والخمسين دقيقة لكتابة عشر رسائل. ويترك أمر تقدير درجة إرهاق الأولاد لقائد اللعب.

اللغة الخاصة



التحضير: لا شئ.

عدد اللاعبين: غير محدد.

فائدة اللعبة: استمتاع الأولاد بلغة تميزهم وتستخدم خاصة مع أصدقاء تم اختيارهم بعناية.

قواعد اللعبة: اقلب الحرفين الأول والثالث من الكلمات التى تحتوى على ثلاث حروف كحد أدنى.

مثال:

- اخرج إذا كنت رجلاً.
- رخاج إذا تنك لجرأ.
- أصل إلى المفرق ومن أرى... المدير.
- لصأ إلى ملا فرق نمو أرا... ملادير.
- استبدل عشرين قبعة مقابل جزمتك.
- تسابدل رشعين عبقة اقمبل مزجتك.

مدة اللعبة: لعبة يفترض أن يتمرس الأولاد عليها وحدهم. عدم تدخل قائد اللعب إلا كحكم فى حال الاعتراض على طريقة الاستعمال.

المورس

التحضير: قلم وورقة لكل لاعب، علبة أحذية، كأس وملعقة، كتابة بعض الرسائل بلغة المورس.

فائدة اللعبة: تمرين الانتباه السمعى لدى الأولاد.

عدد الأولاد: يحدد بحسب ما يتوفر من مقاعد حول الطاولة.

قواعد اللعبة: المورس وسيلة اتصال عن بعد، وهو بمثابة أبجدية البرقيات «التلغراف». يستبدل المورس الصوتى النقطة بصوت حاد والخط بصوت منخفض مستوحياً ذلك من

مبدئه الذى يعادل كل حرف بنقاط أو خطوط.

يتزود كل ولد بورقة وقلم، وينسخ هذه الألف باء فى أعلى الصفحة أجلس فى الغرفة جانباً مع ملعقة كأس وعلبة أحذية، وابدأ بإملاء الأصوات أجعل فسحة من الوقت بين الحرف والآخر، وفسحه أطول بثلاث أضعاف بين الكلمات يجب على الأولاد من جهتهم تسيل الإشارات وترجمتها فوراً.

مدة اللعبة: تتطلب اللعبة تركيزاً كبيراً من الأولاد، لا تطيلوا الوقت أكثر من نصف ساعة.

لعبة المرايا

التحضير: ورق الكز كالك ورقة بيضاء، قلم ومرآة.

فائدة اللعبة: تساعد الأولاد على الإلمام بمسائل نقل النماذج والانعكاس الضوئي.

عدد اللاعبين: يمارس اللعبة ولد منفرد أو مجموعة أولاد يرغبون فى إرسال رسالة إلة ولد آخر أو إلى مجموعة أولاد.

قواعد اللعبة: يكتب الولد رسالة على الورق الشفاف (ورق الاستنساخ كالك)، يضع الورقة البيضاء على الطاولة ثم يبسط وجه الورقة الشفافة على الورقة البيضاء ويمر القلم مرة ثانية على الأحرف المرئية على الجهة الخلفية للصفحة الشفافة، ثم يسحب ورقة الاستنساخ (الكالك) فتظهر الرسالة مسجلة مقلوبة ضع هذه الرسالة الغريبة فى غلاف وأرسلها من دون شرح للأصدقاء الصغار. إذا كان الأصدقاء من ذوى الحيلة سيدركون أنهم يستطيعون قراءتها بسهولة جمة عن طريق وضع النص أمام مرآة. كما أنه باستطاعتهم إعادة ثانية على ورقة الاستنساخ وقد يسر أصحاب هذه اللعبة اكتشاف هذه «الأمور العجيبة» قبل إرسالها.

مدة اللعبة: وقفاً على عدد الأولاد وعلى مخيلتهم أيضاً.

الحبر السري

التحضير: أوراق بيضاء، بصلة، ريشة كتابة، شمعة وعلبة كبريت.

فائدة اللعبة: إنه لمن المسلى أن يتظاهر الولد بأنه العميل السري وأن يكتب رسائل سرية ويكتشفها أيضاً.

عدد اللاعبين: لعبة تدور بين مراسلين اثنين.

قواعد اللعبة: اقطع البصلة إلى قسمين، أغمس أو غط الريشة فى القلب واكتب الرسالة بواسطة هذا الحبر الغريب مع مراعاة غمس الريشة كل ثلاث أحرف تقريباً لا داعى للقلق من عدم رؤيتنا للنص، إذ إن هذا الحبر السري مسجل جداً، لا يظهر إلاّ على حرارة الشمعة المشتعلة. بعد ذلك مرّر الورقة فوق لهب الشمعة على ارتفاع عشرة سنتيمترات فتتضح الكتابة باللون اللبني، يجب ألاّ تقرب الورقة كثيراً من اللهب تحاشياً لحرقها وقبل الشروع بكتابة الرسالة النهائية، لابد من إجراء عدة تجارب لاختبار مواهب العميل السري والاستمتاع جيداً باللعبة.

نصيحة: لا تضغط بشدة لأن الريشة قد تترك أثراً مرئياً وبالتالى سينكشف المحتوى الذى أريد له البقاء مستوراً. إذا أتقنت الطريقة أكتب الرسالة وأرسلها إلى الصديق بسرعة انتبه، فهذا الحبر غير أبدى.

مدة اللعبة: لا تشكل هذه اللعبة خطورة، وإنما تتطلب شيئاً من الحذر فضلاً عن حضورك يفضل الانتهاء منها قبل أن يثار الأولاد إثارة بالغة.





من عمر ١١ إلى ١٤ سنة

يشعر الولد الذى يلغ الحادية عشرة من العمر بأهمية نفسه وهو ينتقل من المرحلة الدراسية الابتدائية إلى الإعدادية، فهو ماض إلى عالم الكبار وللألعاب التى اخترناها ميزات تربوية رفيعة، فهى تشكل بأسلوب جذاب مساعداً للأعمال المدرسية واختباراً لمعارف الأولاد ويفترض بها أن تتيح للمربين كشف النقاب عن الثغرات.

يجب على هذه الألعاب ذات التطلعات التربوية أن تحافظ على طابعها الجذاب والمسلى لئلا ينطبع فى ذهن الولد أنه عرض لحالة (المراجعة) الدائمة فلذلك لابد من أجل خلق عوامل للإثارة اعتماد وسائل مثل: السحب بالقرعة، قياس أوقات التفكير، طرد بعض اللاعبين، تقديم البراهين ..... كلها وسائل تنمى حيوية الأولاد وقدرتهم على المنافسة فضلاً على اجتذابها لانتباههم.

ألعاب الحروف والأرقام

ألعاب محض تربوية، الغرض منها اختبار ما اكتسبه أولادكم فى الحساب والمفردات والتاريخ ورموز نظام السير، الخ..... والواقع أن هذه المراجعات الصغيرة ستتخذ أشكالاً معروفة: لغز رمزى .... أحجية ....

ومن خلال اللعب مع الأولاد أو عن طريق صياغة مسائل رياضية وأسئلة فى التاريخ والجغرافيا، سيتم وضع الإصبع على الثغرات والعمل تالياً عل سدها.

مسائل:

التحضير: ورقة وقلم لكل ولد، و.......... عرض لمسائل صغيرة فى متناول اليد.



فائدة اللعبة: تتيح مراجعة العمليات الحسابية وتفتح الذهن أمام المسائل الرياضية الصغيرة.

عدد الأولاد: عشرون ولداً.

المسائل:

الحلزون: فى كعب جدار طوله عشرة أمتار حلزون يقطع فى النهار مسافة مترين وفى الليل يتراجع متراً واحداً. كم يوماً يلزمه لبلوغ أعلى الجدار؟ الجواب الذى يرد فى الذهن هو: عشرة أيام بما أن الحلزون لا يقطع سوى متر واحد فى اليوم، إلا أن الحلزون فى الواقع لدى حلول ليل اليوم التاسع يبلغ أعلى الجدار وهو بعد ذلك حر فى أن يعود وينزل متراً واحداً أثناء الليل.

الخياط الغير: وصلت إلى خياط القرية الصغيرة قطعة قماش طولها ستة عشر متراً، راح يقتطع منها مترين يومياً. فبعد كم يكون قد اقتطع قطعة القماش كاملة؟ كلا، الجواب ليس ثمانية أيام بل سبعة، ففى صبيحة اليوم السابع سيقطع الخياط مترين من الأمتار الأربعة المتبقية وهذا أنه لن يمسها فى اليوم الثامن فالباقي متران فقط.

إرث صعب: ترك مزارع إرثاً لأبنائه الثلاثة قوامه سبع عشرة بقرة وقد نصت وصيته على أن يحصل البكر على نصف البقرات والثانى على الثلث والثالث على ا لتسع. ما العمل ونحن بصدد رقم مفرد؟ اقترح أحد المزارعين إعارتهم بقرة فأصبح لديهم ثماني عشرة بقرة وبهذا سوى المسألة فهل هذا صحيح؟! ما رأيكم؟

صار بالإمكان بوجود ثماني عشرة بقرة إعطاء النصف للبكر أى تسع بقرات والثلث للثاني أى ست بقرات والتسع للثالث أى بقرتين، فيصبح المجموع: ٩+٦+٢=١٧ بقرة. وبالتالى يمكن إعادة البقرة ١٨ للمزارع.

نينوفر[1]: ثمة نبتة نينوفر يتضاعف حجمها كل يوم وهى بحاجة إلى خمسة عشر يوماً لتغطى

(١) نينوفر: عرائس النيل (نبات ينمو فوق سطح الماء).



مساحة البركة كم من الأيام يحتاج نينوفر؟ يتضاعف حجم النينوفر فى اليوم الأول، فكأن هناك نينوفرين. المطلوب إذن يوم واحد أقل لتغطى هذه النبتة مساحة البركة، أربعة عشر يوماً.

العمليات السحرية: أطلب من الولد أن يضمر عدداً مؤلفاً من ثلاثة أرقام، ثم أطلب منه ضرب الرقم الأول (خانة المئات) بـ٢ وإضافة ٨ إلى النتيجة عليه، وضرب النتيجة بـ٥ وإضافة الرقم الثاني (خانة العشرات) من العدد الذى أضمر إلى هذه النتيجة وضرب المجموع بأ١٠ وإضافة الرقم الثالث (خانة الآحاد من العدد الذى أضمر). وأخيراً طرح ٤٠٠ من المجموع.

أياً كان الرقم الذى اختير سيعجب صديقنا الصغير كثيراً لأنه توصل بعد هذا الضرب والجمع إلى العدد الذى أضمر.

يطلب من أحد الأولاد اختيار عدد بين ١ و٩ وإجراء العمليات المشار إليها، ستكون مفاجأته الكبرى عندما يلاحظ أن النتيجة النهائية مكتوبة من نفس رقم العدد الذى اختاره لإجراء عمليته.

أطلب من أحد الأولاد كتابة عدد بالخفاء على هذا العدد أن يتكون من ثلاثة أرقام مختلفة بعد استبعاد الصفر من جهة، ومن جهة أخرى يجب أن يكون الرقمان الأول والأخير متتاليان بعد اختيار هذا العدد يكتب مقلوباً ثم يطرح العدد الأصغر من العدد الأكبر وتكتب النتيجة مقلوبة أيضاً تجمع النتيجة الصحيحة مع النتيجة المقلوبة يطلب منه بعدئذ إجراء كافة العمليات السابقة انطلاقاً من عدد آخر مكون من ثلاثة أرقام مطابقة للمعايير السابقة لدى انتهائه من حساباته .... مفاجأة! النتيجة عينها! إعادة الكرة مرة ثالثة إذا شاء انطلاقاً من عدد ثالث وسيجد مرة أخرى النتيجة عينها.

لنأخذ مثلاً الرقم (١٦٤): عند قلب أرقام هذا العدد يصبح ٤٦١ إذاً:



حساب شفهي

التحضير: لا شئ

فائدة اللعبة: تنمية قدرات الأولاد على الحساب الشفهى.

عدد الأولاد: غير محدد.

قواعد اللعبة: أعط الأولاد رقماً ما ينطلقون منه لإجراء سلسلة من العمليات شفهياً، وفى نهاية المطاف يعرضون نتائجهم كل على حدة.

مثال:

الرقم ٦ مضروب بـ٤ أضف إلى النتيجة ١٨ واضرب المجموع بـ٣ ثم اطرح ٨ وأضف إلى النتيجة ١٤، ثم قسم المجموع على ٢ بعدها قسم أيضاً حاصل القسمة على ٣ ثم اطرح من نتيجة القسمة ١٨ وأضف على الجواب ٢ إلى أى رقم وصلتم؟

الجواب: الرقم ٦.

مدة اللعبة: تدوم كل دورة من دقيقتين إلى ثلاث دقائق، بالإمكان تكرار هذه اللعبة عشر مرات بالاستناد إلى معطيات مختلفة.

طرد الدخيل

التحضير: أكتب سلسلة من الأعداد لها قواسم مشتركة باستثناء رقم واحد مغاير، يعتبر الرقم الدخيل هو (الغريب).

فائدة اللعبة: تمرس الأولاد على الحساب.

عدد اللاعبين: غير محدد

قواعد اللعبة: اقترح لائحة أعداد وأرقام على الأولاد وعلى من يكتشف الدخيل أن يرفع إصبعه ولكن ليس عليه فقط ذكر الرقم أو العدد المطلوب نبذه، بل عليه إعطاء سبب



نبذه، مثلاً: لا ينتهى كالآخرين، ليس مضاعفاً لـ س، أو: لم يضاعف ذاته بذاتهن لا يتضمن عدد الأرقام عينة، الخ........

مدة اللعبة: الاختبار سريع وبالإمكان تكرار اللعبة بين عشر وخمس عشرة مرة.

أنا أستنفر أنت تستنفر هو يستنفر

التحضير: نصوص قصيرة نستبدل بعض أفعالها بفعل سنفر.

مثال: بينما كانت سلوى ذاهبة لشراء الخبز، سنفرت صديقتها سناء، كان لديهما الكثير من الأمور لتسنفراها، فهما لم تسنفرا منذ خروجهما من المدرسة قبل ساعتين.. سنفرتا كثيارً لدرجة أنهما عندما افترقتا كان الفرن مسنفراً يا إلهى! ليت أمى لا تكون مسنفرة كثيراً.

فائدة اللعبة: السماح للأولاد باكتشاف الكلمة المناسبة واستعمالها فى المكان الصحيح.

عدد الأولاد: ثلاثة أو أربعة أولاد.

قواعد اللعبة: قراءة المقطع القصير مرة أولى، ثم مرة ثانية متوقفين بعد كل «سنفرة» إعطاء كل ولد دوراً، واختيار الفعل البديل الأنسب بالتعاون معهم.

مثال: بينما كانت سلوى ذاهبة لشراء الخبز، التقت صديقتها سناء. كان لديهما الكثير من الأمور لتخبراها، فهما لم تتقابلا منذ خروجهما من المدرسة قبل ساعتين .... ثرثرتا كثيراً لدرجة أنهما عندما افترقتا كان الفرن مقفلاً يا إلهي! ليت أمى لا تكون مغتاظة كثيراً.

لعبة الألفاظ المتجانسة

التحضير: لا شئ.

فائدة اللعبة: زيادة المخزون اللغوي لدى الأولاد.

عدد اللاعبين: عشرة تقريباً.

قواعد اللعبة: اقتراح كلمة تحمل عدة معانى على الأولاد. طرح السؤال عليهم كل فى



دورة لمعرفة عدد المعاني التى وجدوها.

يطلب ممن وجد العدد الأكبر أن يعرف مختلف مضامينها.

أمثلة: أحمد (اسم علم) ـ أحمد (أشكر)

(فعل الأمر من وفى) ـ في (حرف جر) ـ في (من الأسماء الخمسة مثلاً: على فى فلان علامة. فى = فم).

قَبْلْ ـ قَبلَ ـ قبّل.

مدة اللعبة: حوالى النصف ساعة تقريباً.

استبدال حرف

التحضير: قلم وورقة لكل ولد إضافة إلى قاموس.

فائدة اللعبة: تحسين معرفته بالمفردات اللغوية.

عدد اللاعبين: غير محدد.

قواعد اللعبة: أعط الأولاد كلمة قصيرة ثم اطلب منهم تغيير حرف فيها لصياغة كلمة يمكن تعديل أى حرف من الحروف حين يجد الأولاد أى تعديل ممكن يرفعون أصابعهم وهنا على قائد اللعب مراعاة احترام الدور، فمن رفع يده أولاً هو من يبدأ وهكذا دواليك.

أمثلة:

حمل ـ حبل ـ رمل.

أحمد ـ أرمد ـ أحمق.

برع ـ بلع ـ برم.

الرابح هو اللاعب الذى عرض آخر التعديلات.

مدة اللعبة: وقف على مدى المخزون اللغوي فى المفردات لدى الولد.



أين يختبئون؟

التحضير: لائحة كلمات مؤلفة من خمسة أحرف أو أكثر، ورقة وقلم لكل لاعب.

فائدة اللعبة: إغناء مخزون المفردات لدى الأولاد.

عدد اللاعبين: غير محدد.

قواعد اللعبة: اقترح الكلمة الأولى على الأولاد مع الشرح، ثم امنحهم خمس دقائق لكى يؤلفوا أكبر عدد ممكن من الكلمات بواسطة أحرف هذه الكلمة. الفوز حليف من يشكل أكبر عدد من الكلمات.

مثال:

أكابر ـ رحمان.

أكابر: كبر ـ أكبر ـ كابر ـ برك ـ كرب ـ برك ـ ركب.

رحمان: رحم ـ راحم ـ رمح ـ مرح ـ محن ـ حم ـ نمر ـ ناح ـ ران ـ نام.

بعد مرور خمس دقائق أطلب من الأولاد أن يقرأ كل واحد لائحته ثم ألغ الكلمات المتشابهة. لن تحظى بنقاط إلا الكلمات الفريدة أى تلك التى انفرد اللاعبون بإيجادها إذن سيكون الفوز حليف من أوجد أكبر عدد ممكن من الكلمات الفريدة.

مدة اللعبة: خمس دقائق لكل كلمة. فإن كانت كلمتان كانت المدة عشر دقائق، وإن كانت أربع فالمدة عشرون دقيقة.

إضافة حرف

التحضير: قاموس للتأكد من الكلمات المبتكرة.

فائدة اللعبة: إغناء المخزون اللغوي.

عدد اللاعبين: غير محدد.



قواعد اللعبة: اقترح كلمة قصيرة جداً على الأولاد ثم اطلب أن تحول الكلمة بإضافة حرف فى الآخر أو فى مطلع الكلمة أو فى وسطها، يرفع الولد الذى رصد تعديلاً ما إصبعه ويعلن فائزاً من كان آخر ولد يعرض تعديلاً.

أمثلة:

فرس: فراس ـ فارس ـ فرسخ.

سر: جسر ـ سرج ـ سحر.

ما: رمال ـ مالك ـ مقال ـ كمال.

رسم: رسام ـ رستم ـ مرسم ـ رسمي.

مدة اللعبة: يترك لقائد اللعبة أمر تقدير حالة الإرهاق عند الأولاد.

أفعال وحكاية

التحضير: لائحة بعدد من الأفعال ليس بينها قاسم مشترك.

فائدة اللعبة: اللعب بالجمل.

عدد اللاعبين: من خمسة إلى ستة أولاد.

قواد اللعبة: اقترح أول لائحة أفعال على الأولاد ثم اطلب منهم كتابة قصة تدخل فيها الأفعال وفقاً للترتيب المحدد.

مثال:

شرب ـ اصطاد ـ ثقب ـ طار ـ ضحك ـ سبح.

راجي سعيد لأنه شرب بعد أن اصطاد الفراشات، ولسوء حظه ثقبت شبكته ولكن لحسن حظ الفراشات أيضاً أنها طارت من دون إزعاج هذا ما جعله يضحك! فحمل عوامته وذهب ليسبح فى النهر.



مدة اللعبة: منح الأولاد دقيقتين لكتابة قصتهم وتكرار اللعبة انطلاقاً من أفعل جديدة حتى يملوا.

الاستعارات اللغوية

التحضير: لائحة تتضمن استعارات لغوية يعرفها الأولاد:

- اختبأ وراء إصبعه.
- يقتل الوقت.
- أكل كفاً.
- هرب قلبه.
- ضحك في عبه.
- طار عقله.
- يده طويلة.

قائدة اللعبة: لعبة تثير لدى المشاركين مرحاً صاخباً غير أنها تساعدهم أيضاً على فهم هذه الاستعارات التي يألفون استعمالها ولكنهم يجهلون معناها عموماً.

عدد اللاعبين: أربعة إلى خمسة أولاد.

قواعد اللعبة: تقديم جمل مرادفة للاستعارات، الطلب إلى اللاعبين إيجاد الاستعارات.

مثال:

- اختبأ وراء عصا.
- يقتل الساعات
- أكل قبله.
- هربت يده.



- ضحك فى معطفه.
- طار فكره.
- يطال كل شئ.

مدة اللعبة: حتى استنفاد مخزون الاستعارات التى بحوزتكم.

لعبة العسكر

تحضير اللعبة: ارسم بالطبشور إشارة (×) ثلاث مرات تبعاً للمخطط أدناه.

فائدة اللعبة: تنشيط انتباه الأولاد وتفكيرهم.

عدد اللاعبين: ستة لاعبين.

قواعد اللعبة: قسم اللاعبين إلى مجموعتين متساويتين ثم اطلب من أولاد كل فريق الوقوف على خط واحد. عامودى أو منحرف. (Diagonal) بعد ذلك، عين الفريق البادئ بواسطة القرعة ليقف أول لاعب فى الفريق الأول عند إحدى الإشارات (×) التسعة ثم يتبعه اللاعب الأول من الفريق الثانى، ثم اللاعب الثانى من الفريق الأول، ثم الثانى من الثانى.. بالطبع، على لاعبي الفريق المقابل منع الفريق الخصم من الوقوف فى صف واحد. بعد دخول كافة اللاعبين ضمن اللعبة يجب على اللاعب الأول من الفريق الأول التحرك ثم الأول من الفريق الثانى ثم ثانى الأول ... إلى أن يفوز أحد الفريقين.

مدة اللعبة: يصعب تحديدها بسبب تعقيدات اللعبة. فى البداية قد يفز أحد الفريقين ربما صدفة إلى حد كبير ثم يتحكم اللاعبون شيئاً فشيئاً بالآلية فيقيسون حركتهم بعد أن يكونوا قد عينوا النقاط الاستراتيجية (المكان فى الوسط تحديداً).

السهم البشرى:

التحضير: ارسم على الأرض بواسطة الطبشور ثلاث دوائر متداخلة، الأولى قطرها



خمسة سم والثانية ستون سم والثالثة متر واحد، ومنديل عنق وقطعة حبل.

فائدة اللعبة: تساعد على تقدير المسافات.

عدد اللاعبين: فليكن العدد مزدوجاً لكي توزع الأولاد زوجين زوجين على ألا يتجاوز العدد عشرين لاعباً.

قواعد اللعبة: فى كل زوج عصب عينى أحد الزوجين وأطلب من الآخر القيام بدور المرشد ضع الحبل على الأرض وليقف الولد (الأعمى) أو (السهم) خلفه ثم امنح الشريط المرشد بضع دقائق ليتمكن من دراسة المسافة كى يوجه الولد الأعمى بصورة حسنة، ولكنه لا يستطيع إعطاءه أكثر من ثلاثة أوامر لبلوغ دائرة الوسط المقدرة نقاطها بعشرة نقاط والدائرة التى تليها بخمس نقاط والدائرة الكبيرة بنقطة واحدة.

مثال: (أخط خمس عشرة خطوة كبيرة إلى الأمام وفق خط مستقيم، ثم خطوة، (فشخة) كبيرة، وخطوتين صغيرتين" بعدما يقوم "السهم" بتنفيذ تعليمات شريكه يسجل عدد النقاط المتطابق مع الدائرة التى بلغها أما للزوج التالى، فضع قطعة حبل أخرى على مسافة مغايرة "منعاً لاستفادته من التجربة السابقة" ولكن اترك الحبل الأول يجب المحافظة على الإجراء نفسه بالنسبة لجميع الأزواج تستبدل الأدوار ويصبح المرشد سهماً والسهم مرشداً يعود كل زوج وينطلق من حلله محاولاً تحسين نتيجته والفوز لمن يجمع أكبر عدد من النقاط.

مدة اللعبة: يتطلب كل اختبار دقيقتين لكل لاعب وتتوقف مدة اللعب على عدد الأزواج يمكن تكرار اللعبة مرة أو مرتين إذا رغب الأولاد فى ذلك.

براعة البراغيث

التحضير: ارسم خطاً للانطلاق على الأرض وخطاً للوصول يكون على بعد خمسة أمتار على الأقل عن نقطة الانطلاق ثم أكتب عناوين على قصاصات ورقية: زهور، أسماء علم، مدن، أنهار، حيوانات. أطور الأوراق مرتين حجباً للأسماء وضعها فى سلة وليكن

معك ساعة رملية وقاموس.

فائدة اللعبة: اختبار جسدي وإغناء للمعلومات في آن.

عدد اللاعبين: يقسم عدد اللاعبين إلى ثلاث أو أربع فرق ويجب ألا يزيد العدد الإجمالى عن أربعة وعشرين ولداً.

قواعد اللعبة: وزع الأولاد إلى ثلاث أو أربع فرق وليصطفوا خلف الانطلاق ويدا كل ولد موضوعتان على خاصرتى الآخر الواقف أمامه يسحب أول ولد فى الفريق الأول ورقة: على الأولاد ذكر خمسة أسماء ضمن العناوين المنتقاه خلال ثلاث دقائق، وهذه الأسماء تبدأ بحرف يؤخذ كيفما اتفق من القاموس وحالماً بجدون الأسماء تبدل بحرف يؤخذ كيفما اتفق من القاموس وحالماً يجدوا الأسماء الخمسة يقوم أولاد الفريق بخمس قفزات تقربهم من خط الوصول وينتقل الولد الأول إلى الموقع الأخير فى الصف وإن لم يجدوا سوى اسم أو اسمين أو ثلاثة أو أربعة فذلك وقف على عدد الكلمات التى وجدوها بعدئذ ينتقل قائد اللعب إلى الفريق التالى والفوز للفريق الذى يجتاز خط الوصول أولاً.

مدة اللعبة: بما أن مجريات اللعبة طويلة يستحسن عدم تحديدها.

تمرير الكرة

التحضير: كرة ودلوان كبيران.

فائدة اللعبة: تدريب الأولاد على لعبة كرة السلة.

عدد اللاعبين: فليكن العدد مزدوجاً على ألا يتجاوز ستة عشر ولداً.

قواعد اللعبة: ارسم بالطبشور مستطيلاً قياسه (٣م × ٥م) وضع دلواً فى كل طرف ثم قسم الأولاد إلى فريقين على أن تعطى كل فريق علامة فارقة (أولاد مع منديل أو بدون، مع عصابة رأس أو بدون........) سيحاول أولاد كل فريق إسقاط الكرة فى دلو الخسم كلما توفرت لهم الفرصة يبدأ قائد اللعب برمى الكرة إلى الأعلى بين رئيسى الفريقين. اللعبة لعبة



تمرير الكرة لذا يجب عدم مس الكرة بالركب بالرأس أو بالرجلين، وإنما باليدين فقط. ولا يجوز للاعب الذى يمسك بالكرة أن يخطو موغلاً أكثر من ثلاث خطوات من غير تمريرها إلى لاعب آخر أو أن يبقى فى مكانه أكثر من ثلاثين ثانية.

مدة اللعبة: تدور اللعبة على فترتين متساويتين مدة كل منهما ربع ساعة تفصل بينهما فترة راحة لمدة خمس دقائق وذلك إفساحاً فى المجال ليستعيد الأولاد قواهم.

الكرة الوثابة

التحضير: ارسم بالطبشور على أرض صلبة خطين متوازيين يبعد الواحد عن الآخر بين ستة إلى ثمانية أمتار. أشرطة ورقية ملونة حمراء وزرقاء وكرة.

فائدة اللعبة: تنمية رد الفعل الانعكاسي.

عدد اللاعبين: ستة عشر لاعباً على الأكثر وليكن العدد مزدوجاً لتوزيع الأولاد إلى فريقين متساويين.

قواعد اللعبة: قسم اللاعبين إلى فريقين وعين رئيساً لكل فريق ميز كل فريق بإعطاء احدهما شريطاً ورقياً أزرق والآخر شريطاً أحمر. بعد ذلك اقذف الكرة فيما بين رئيسي الفريقين إيذاناً ببدء اللعب. على اللاعبين توجيه الكرة باتجاه خط مرمى الخصم مربتين عليها بالأكف ومن أجل الاستحواذ على اللاعبين الخصوم وعلى أعضاء نفس الفريق أن يضعوا أيديهم بين يد اللاعب والكرة. وإن ضبط ولد وهو يدفع بآخر أو يضربه فجزاؤه الطرد من اللعب الفوز للفريق الذى يسجل أكبر عدد من الأهداف.

مدة اللعب: تمتد المباراة على فترتين متساويتين مدة كل منهما ربع ساعة مع فترة استراحة تفصل بينهما مدتها خمس دقائق.

الحل الناطق

التحضير: لائحة أغراض ذات أشكال بسيطة طنجرة، فنجان، مكنسة، بيت، سيارة،



شوكة..... حبل طوله متران.

فائدة اللعبة: إنماء خيال الأولاد.

عدد اللاعبين: غير محدد.

قواعد اللعبة: أجلس الأولاد متقاربين على شكل دائرة واختر أحدهم وسلمه الحبل واهمس اسم غرض فى أذنه ثم اطلب إليه تشكيل هذا الغرض على الأرض أمام رفاقه بواسطة الحبل وما إن يكتشف أحد المشاهدين الغرض المقصود حتى يصرخ معلناً عنه فإن كان جوابه صحيحاً استلم الحبل وشكل به غرضاً آخر عين له.

مدة اللعبة: بما أن هذه اللعبة لا تتيح إنجاز أشكال صعبة، فلا بد من التوقف حالماً تنضب مخيلة قائد اللعبة ويعجز عن اقتراح أشكال بسيطة.

أزواج مشهورون

التحضير: أكتب أسماء أزواج مشهورين، كل اسم على حده، على أوراق ثم اطو هذه الأوراق طيتين وضعها فى وعاء.

أمثلة: روميو وجولييت، النملة والصرصور، قيس وليلى، البحر والسماء، الشمس والقمر.

فائدة اللعبة: تشكيل أزواج من الأولاد عن طريق اختلاطهم وجعلهم يعبرون بالإشارات عن شخصيات وانطباعات.

قواعد اللعبة: أفرز الأوراق بأن تضع اسماً من كل زوج فى وعاء مختلف فلتبدأ الفتيات أولاً بالسحب من أحد الوعائين ثم فليسحب الفتيان من الوعاء الآخر. على الفتيات تمثيل حركات الشخصية أو الحيوان أو الغرض المحدد بالقرعة يتبعهن فى ذلك الصبية والولد الذى يتعرف إلى قرينه يجتمع لتشكيل زوج استفيدوا من هذه الوضعية لتنظيم لعبة أخرى.

فهرس